THẾ GIỚI game

PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
SỞ KHOA ... HỒ CHÍ MINH
06.2012 | 103

Truyền thông game:
CHỚ ĐỂ TỰ
MẤT ĐIỂM!

TOP 5 game
song đấu
trên iOS

Fifa Street
BÓNG ĐÁ
"phủi"

Cờ Agricola
Nghề nông

Binary Domain
Ranh giới
VÔ NGÃ

DIABLO®
THIÊN THẦN
phế cánh

Giá: 20.000 đ ISSN: 1859 - 1833
06>
9 771859 183039

Tr.80

MAY MẮN TRÚNG QUÀ

WD Caviar® *Green*™
Ổ đĩa cứng Máy để bàn

Ít nóng hơn. Ít ồn hơn. Ít tác động hơn đến môi trường.
Bạn càng thể hiện được mình hơn.

Giới thiệu ổ đĩa cứng không chỉ tuyệt vời cho máy tính mà còn tuyệt vời cho cả hành tinh này. WD Caviar Green được sản xuất với khả năng tác động đến môi trường được giảm thiểu, sử dụng năng lượng ít hơn và chạy mát hơn. Là nhà sáng tạo và nhà cung cấp hàng đầu thế giới về các ổ đĩa cứng thân thiện với môi trường, chúng tôi không chỉ giúp thế giới, chúng tôi giúp bạn gìn giữ môi trường.

Ổ đĩa cứng được ưa thích.

WD®
westerndigital.com

Western Digital, WD, logo WD và WD Caviar là các nhãn hiệu thương mại đã được đăng ký tại Hoa Kỳ và các quốc gia khác; WD Caviar Green là nhãn hiệu thương mại của Công ty Western Digital Technologies, Inc. Các dấu hiệu khác có thể được đề cập trong đây là thuộc về các công ty khác. Các đặc tính kỹ thuật của sản phẩm có thể thay đổi mà không cần thông báo trước. Hình ảnh được trình bày có thể khác với sản phẩm thực tế. © 2011 Western Digital Technologies, Inc.
Mọi quyền đã được bảo lưu.

2078-771119-A00

CÔNG TY TNHH MỘT THÀNH VIÊN TM-XNK VITA
319 D9, Lý Thường Kiệt, P.15, Q.11, Tp. Hồ Chí Minh, Vietnam
ĐT: (08) 3868 8119, 3868 8256 **Fax:** (08) 3868 8252
Hot Line: 1800 555 515 **Web site:** www.vita.net.vn

Công Ty Cổ Phần Tin Học Minh Thông
116B Bùi Thị Xuân, P. Bến Thành, Quận 1, TP HCM
ĐT: 08 39254321 **Website:** ***www.mtc.com.vn***

Công Ty Cổ Phần Máy Tính Tầm Nhìn - Viscom
299 Tôn Thất Thuyết, P.1 , Q. 4, TP HCM
ĐT: 08 6262 2622 **Fax:** 08 6290 9880
Website: ***www.viscom.vn***

Công ty TNHH Máy tính Vĩnh Xuân
134 Thái Hà, Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.39439121 **Fax:** 04.39434137
Email: Sales@vinhxuan.com **Website:** spc.com.vn

Công Ty TNHH TM DV Ánh Minh Cường
8A Nguyễn Cảnh Chân, P. Nguyễn Cư Trinh, Q. 1, TP HCM
ĐT: 08 3838 9941 **Fax:** 08 3838 9940

THẾ GIỚI game

THÁNG 06.2012 - SỐ 103

MỤC LỤC

33 DIABLO III
THIÊN THẦN PHẾ CÁNH

GIỚI THIỆU

36 **DEFENDERS OF ARDANIA**
Tráng sĩ vệ thành

38 **SNIPER ELITE V2**
Đẳng cấp xạ thủ

40 **TOP GUN HARD LOCK**
Vùng Nguy Hiểm

42 **LEGEND OF GRIMROCK**
Huyền Thoại Núi Grimrock

44 **BOTANICULA**
Cỏ Cây Phiêu Lưu Ký

46 **CONFRONTATION**
Cuộc Đối Đầu Định Mệnh

48 **BLADES OF TIME**
Quỷ kiếm thời gian

50 **THE WALKING DEAD**
Ngày mới không chờ đợi

53 **FABLE HEROES**
Những người hùng đáng yêu

54 **FIFA STREET**
Bóng đá "phủi"

56 **RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY** - Chiến dịch Raccoon

58 **BINARY DOMAIN**
Ranh giới vô ngã

61 **TOP 5 GAME** ăn khách nhất trên 3DS

62 **MORTAL KOMBAT**
Đấu trường bất tận

64 **CHAOS RINGS II**
Hành trình nghiệt ngã

66 **TOP 5 GAME** song đấu trên iOS

67 "Nóng Hổi Mới Ra Lò"

DÒNG CHẢY GAME

4 Truyền thông game: Chớ để tự mất điểm!

6 Vén màn bí mật Diablo III

8 Diablo III & phong cách nghệ thuật vĩnh cửu

10 Diablo III và hiệu ứng thông tin

12 Cẩm nang Diablo III: Giao dịch bằng tiền thật

14 Khung luật cho game: Giải pháp an định thị trường

16 GameCup 2012: Cuộc chơi mở rộng

GAME & NGHỆ THUẬT

17 B'z làm nóng Dragon's Dogma

18 **Snow White and the Huntsman**
Bạch Tuyết và Gã thợ săn

19 **Madagascar 3:** Thần tượng Châu Âu

20 Lương duyên phim và game

22 **Agricola** – Nghề Nông

SẮP PHÁT HÀNH

24 **Call of Duty: Black Ops 2**
Cuộc chiến đất hiếm

26 **Far Cry 3** - Hòn đảo điên rồ

28 **FIFA 13:** Những cải tiến cách mạng

30 **Game** mới trong tháng tới

PHẦN CỨNG

70 Đánh giá **MSI GT683DXR**

71 Bộ đồ nghề **Diablo 3**

TRỢ GIÚP

72 "Trợ thủ" đắc lực cho phòng Net

SÂN GAME

73 Clan Vie và cái nôi huyền thoại WarCraft III

76 Bật mí thế hệ console mới

78 Blizzard và những cuộc chiến không có hồi kết

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP **Lê Trung Việt**
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TỔNG BIÊN TẬP **Văn Thị Bích Ty**
tyvtb@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Tưởng Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
Nguyễn Đình Nhật Vy
vyndn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

SẢN XUẤT
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Lê Nguyễn Tố Như
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10,
TP Hồ Chí Minh, Việt Nam
ĐT: (84.8) 7300 9988 - **Fax:** (84.8) 3929 1758
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza,
102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3512 1822

ĐẠI DIỆN: **Phạm Tiến Quang**
quangpt@pcworld.com.vn

Giấy phép xuất bản số **37/GP-BVHTT** ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. **ISSN: 1859-1833.** Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá:** 20.000 đồng.

BLIZZARD ENTERTAINMENT
KeSPA 한국e스포츠협회

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ - Phong cách - Xanh
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Thế Giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-TT

Chớ để tự

Truyền thông game

NHIỀU ĐƠN VỊ TRUYỀN THÔNG MẠNG VÀ CẢ BÁO CHÍ ĐIỆN TỬ ĐANG TỎ THÁI ĐỘ BẤT HỢP TÁC VỚI MỘT SỐ CÁCH TIẾP CẬN TRUYỀN THÔNG QUẢNG CÁO CẨU THẢ MÀ MỘT SỐ ĐƠN VỊ PHÁT HÀNH GAME ĐANG ÁP DỤNG.

Kho tàng cười dân gian có truyện "Lợn cưới áo mới", kể 1 chàng nọ vừa may áo mới, bèn mặc ra đứng trước cửa nhà, chờ mọi người đi qua để khoe. Mãi không thấy ai, chàng đang nản thì thấy một chàng khác chạy qua. Chàng này cũng sính khoe nên hỏi: "Ông có thấy con lợn cưới của tôi chạy qua không ?". Được lời như mở lòng, chàng lập tức cầm vạt áo chìa ra: "Từ khi tôi mặc cái áo mới này, chưa thấy con lợn cưới nào chạy qua cả".

Giới truyền thông mạng gần đây có truyện hài "Web siêu game đỉnh", rằng nhân viên PR nọ làm cho 1 công ty game, được giao truyền thông phát hành cho 1 trò chơi trực tuyến mới. Cô bèn đảo qua các diễn đàn mạng, lân la làm quen các quản trị viên. Loay hoay mãi, cô mới thấy 1 nick quản trị, cũng là người "ưa nổ", chat hỏi: "Em có gì hay để anh giúp đưa lên trang web siêu hạng của bên anh không?". Cô nhân viên PR mừng rỡ, chép ngay 1 mớ bài viết truyền thông về trò chơi, ném vào email và nhắn: "Từ khi em nhận PR cho game đỉnh này, em chưa thấy có gì hay hơn cả".

Truyền thông thái quá

Câu chuyện trên đề cập thực tiễn không mấy vui đang diễn ra trong giới PR truyền thông game. Đó là thái độ "sính khen, ưa nổ" của các doanh nghiệp phát hành khi chuyển tải những thông tin ra cộng đồng, kêu gọi các game thủ, người chơi game quan tâm đến sản phẩm của mình. Chỉ cần nhìn các website phát hành game, người ta thấy ngay những thông tin khen ngợi thái quá về các trò chơi, mặc dù chúng đều không có đột phá riêng nào cả.

Không chỉ đua nhau đặt những cái tên Việt hóa na ná nhau cho các trò chơi để tăng hấp dẫn, như hết Kiếm lại đến Long, các nhà phát hành còn chọn những cái tên "nổ vang trời" với những server trò chơi liên tục mọc ra. Đi kèm sau đó là các bài viết, đoạn văn đậm đặc chất phô trương, hào nhoáng để miêu tả những điều kiện tham gia chơi đầy kịch tính. Các nhân viên PR của doanh nghiệp tranh nhau đưa những bài viết này lên các mạng xã hội, website game, các diễn đàn công nghệ liên quan đến game và cả trên một số trang thông tin báo chí điện tử.

Một số biên tập viên các trang web công nghệ than thở, đa số những bài viết đó đều đậm chất khoa trương, dài dòng, nội dung lặp đi lặp lại một vài chi tiết đáng lưu tâm. Nhiều bài in ra dài đến 4 trang A4, nhưng nếu biên tập nghiêm túc, bỏ đi ý tứ trùng lặp, các đoạn dẫn lê thê, đầy tính từ bóng bẩy, sẽ chỉ còn lại 1 bài ngắn… chưa đầy 400 chữ. Nhiều bài viết sau khi đọc, người ta chỉ còn lại cảm giác "bị dội bom" như với quảng cáo từng gây sốc "máy lọc nước hàng đầu Việt Nam".

mất điểm!

PR thô thiển

Khó chịu hơn, gần đây nhiều nhân viên PR của các đơn vị game còn chọn cách trao gởi thông tin rất "khác đời". Anh Nguyễn Trung Tuấn, đang làm việc tại AsiaSoft, cũng là quản trị viên một vài trang diễn đàn, tâm sự anh thực sự bức xúc khi nhận những kiểu email kỳ cục nhờ đăng thông tin về game này game kia. Đó là những email cụt lủn nội dung, đề nghị được giúp đưa tin phát hành game, bên dưới kèm mấy đường link bài viết ở báo này, website nọ, và nhắc nhở: "Anh có thể lấy bài này để viết lại. Họ đăng đầy đủ rồi". Có email lịch sự hơn, gửi thông cáo báo chí, nhưng trên đó lại là bản tin nào đó đã đưa trên báo A, diễn đàn B, theo kiểu copy dán thẳng vào, và "rất mong anh giúp".

Một cựu nhân viên PR VTC Game phân tích, áp lực PR các trò chơi khá căng, khiến đa phần nhân viên truyền thông đều quá tải với dung lượng thông tin cần đưa. Các đơn vị truyền thông hỗ trợ phát hành cũng bị áp lực này đè nặng, vì phải "phủ sóng" tất cả các kênh thông tin hướng về người chơi game. Nhiều nhân viên PR vì thế cạn khả năng sáng tạo, hoặc do còn non về cách viết thông tin, chỉ còn cách sao chép các bài viết đã dùng, hay chỉ có 1 bản thông cáo báo chí cứ đưa đi đưa lại.

Tuy nhiên lối đưa tin của các nhân viên PR như hiện tại, thực sự chỉ khiến các biên tập viên, người đưa thông tin lên các diễn đàn và website về game bức xúc. Nhất là cách chuyển tải các bài viết đã đăng đâu đó cho họ, hoàn toàn không tạo được cảm tình. "Nếu mình giúp họ, thì độc giả sẽ phải ngồi nhai lại bài viết đã có, liệu có được không? Còn nếu phải ngồi viết ra bài mới thì quá mất công, mà đó là việc của người PR", một biên tập viên mạng Zing Me tỏ bày.

Đừng tự mình làm "mất điểm" !

Hãy thay đổi cách làm thông tin PR đơn giản và thiếu tôn trọng với giới báo chí và truyền thông - là đề nghị chung đang được đặt ra với đội ngũ những nhân viên PR phát hành game. Thực tiễn phải thấy là tình hình phát hành game online hiện nay đang có cả thách thức lẫn cơ hội lớn. Dự báo sắp đến, nhà quản lý sẽ ban hành quy chế mới về quản lý Internet, trong đó có game online, mở cánh cửa thuận lợi cho thị trường game đang bị bế tắc. Các doanh nghiệp phát hành game cũng đã chuẩn bị sẵn nhiều đầu game để tung ra trong mùa hè 2012, gồm cả một số game được đánh giá cao trên thị trường quốc tế. Trong khi đó, cộng đồng những người chơi game lại đang thoái trào nhiệt huyết, tỏ ra nghi hoặc với những sản phẩm game mới, sẵn sàng tẩy chay nếu đó là những trò chơi "đẹp vỏ rỗng ruột".

Hiện trạng đó đòi hỏi các nhà phát hành phải biết vận dụng tốt nhất các kênh quảng bá, thông tin cho người chơi và thị trường. Nếu thực sự sản phẩm mua về chưa chắc thu hút người chơi, nội dung kết cấu còn hạn chế, nhà phát hành nên giảm thiểu loại thông tin chủ quan phiến diện, thái quá với cộng đồng. Đồng thời, nếu cách quảng bá, thông tin còn chưa tìm được hướng thể hiện tốt nhất, nhà phát hành nên rà soát nghiêm túc kênh chuyển tải thông tin ra ngoài, đừng để tự mình làm "mất điểm" bởi những cách giao tiếp kém mà cộng đồng không thể tiếp nạp được.

Thanh Nguyên

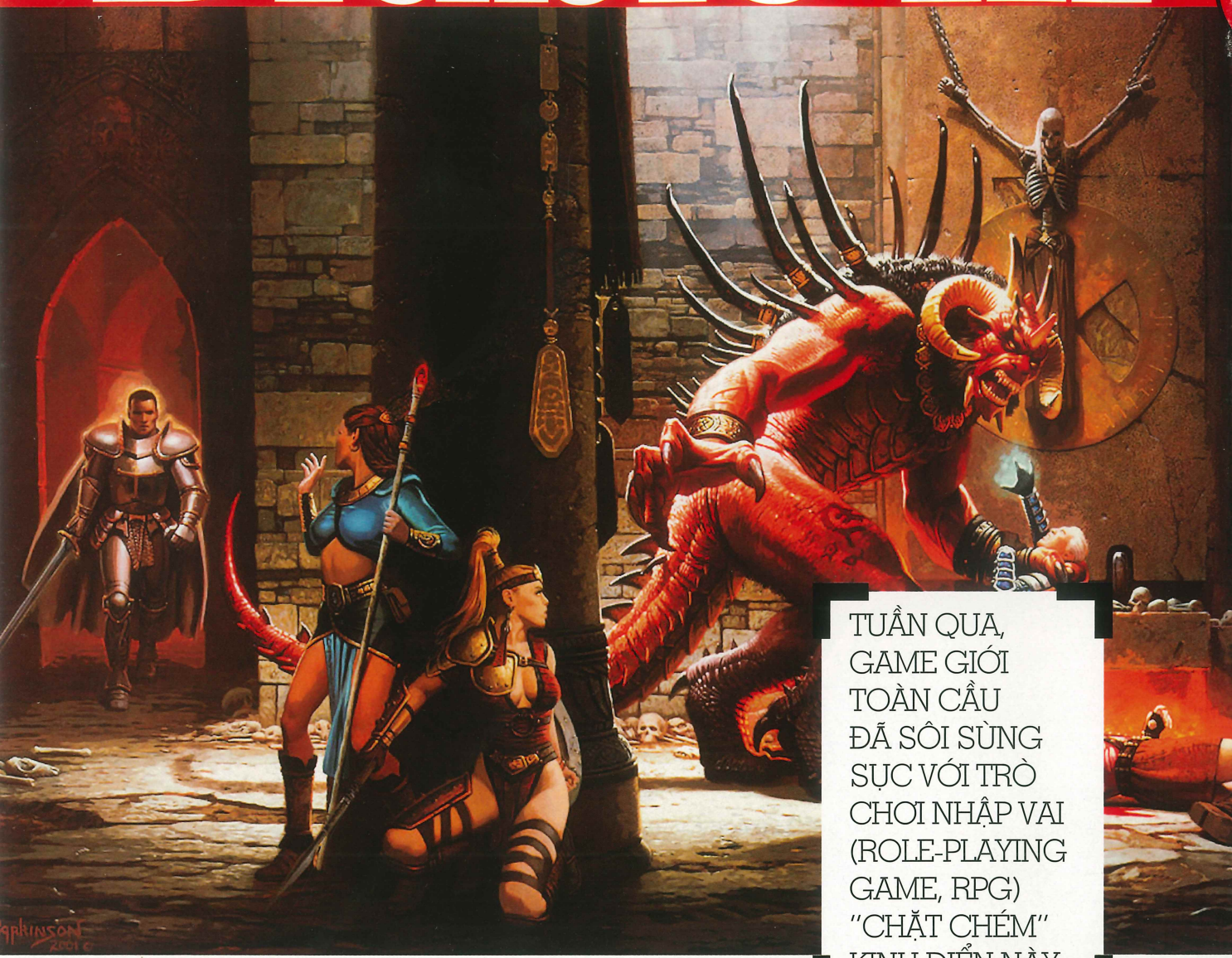
Diablo III

"GREAT ART IS AGELESS" (TẠM DỊCH LÀ NGHỆ THUẬT NHẤT PHẨM LÀ VĨNH CỬU), ĐÓ LÀ LỜI PHÁT BIỂU CỦA GIÁM ĐỐC NGHỆ THUẬT DIABLO III, CHRISTIAN LICHTNER. CÂU NÓI NÀY CŨNG LÀ KIM CHỈ NAM CỦA ÔNG CHO TẤT CẢ MỌI QUYẾT ĐỊNH VỀ MẶT ĐỒ HỌA, HÌNH ẢNH ẢNH HIỂN THỊ CŨNG NHƯ MỌI KHÍA CẠNH NGHỆ THUẬT TRONG TRÒ CHƠI.

THẾ GIỚI GAME XIN GIỚI THIỆU NHỮNG TÁC PHẨM DO CHÍNH CHRISTIAN LICHTNER VẼ. BÊN CẠNH ĐÓ, NGƯỜI HÂM MỘ DIABLO KHẮP THẾ GIỚI CŨNG THỂ HIỆN SỰ YÊU MẾN ĐỐI VỚI TRÒ CHƠI BẰNG NHỮNG HÌNH ẢNH NGHỆ THUẬT HẾT SỨC CÔNG PHU VÀ CHUYÊN NGHIỆP.

phong cách nghệ thuật vĩnh cửu

Diablo III



TUẦN QUA, GAME GIỚI TOÀN CẦU ĐÃ SÔI SỤC VỚI TRÒ CHƠI NHẬP VAI (ROLE-PLAYING GAME, RPG) "CHẶT CHÉM" KINH ĐIỂN NÀY.

Hiện tượng "Diablo III"

Mức độ nóng từ không khí đón nhận trò chơi này xem ra còn vượt xa những giá trị hấp dẫn mà nó mang lại, bởi hiệu ứng thông tin về cuộc chiến bảo vệ thánh địa Sanctuary mới là điểm mấu chốt.

Một ngày trước khi Diablo III ra mắt, rất nhiều game thủ đã cùng bàn về khả năng thu hút người chơi của game. Có game thủ chưa từng đăng nhập vào 2 phiên bản trước, lâu nay chỉ chơi các game online, cũng khẳng định sẽ tham gia trận chiến đẩy lùi bóng tối về địa ngục Burning Hell. Một trong những lý do được đưa ra để giải thích sức hút từ Diablo, là "của hiếm mới quý". Bởi sự trễ nải, mãi sau 10 năm mới có phiên bản 3, trong khi các trò đình đám khác như Call Of Duty cập nhật phiên bản hàng năm, Diablo đã biến thành 1 hiện tượng "thử thách lòng kiên nhẫn của cộng đồng".

Thế rồi chỉ sau 24 giờ ra mắt, cộng đồng game thủ đã tiêu thụ 1 số lượng lớn bản quyền Diablo III. Ngay các game thủ Việt Nam vốn ít mặn mà với các game bản quyền, cũng tranh nhau "đốt cháy" các đầu mối cung ứng mã đăng nhập game, dù giá thành không hề rẻ, tương đương 1,3 triệu đồng, vượt xa nhiều trò chơi khác. Nguyễn Huỳnh Duy, chủ cửa hàng Next Gen (TP.HCM) cho biết, anh khá chật vật đáp ứng nhu cầu đặt key game gia tăng liên tục. Riêng trong 10 giờ đầu tiên, cửa hàng đã bán ra hơn 200 key đăng nhập vào Diablo 3.

Tuy nhiên, chỉ sau hơn 12 giờ vào game, đã có nhóm game thủ Việt hoàn tất trò chơi ở chế độ bình thường. Nhiều game thủ sau khi tiếp cận trò chơi cũng nhận xét, phong cách chặt chém kinh điển còn thể hiện rất nặng với Diablo III, dễ gây nhàm chán so với các game đồ họa 3D nổi tiếng gần đây. Điều này cho thấy, nếu chỉ dựa vào nội dung và lối chơi, Diablo 3 khó có được sức hút mãnh liệt.

& hiệu ứng thông tin

Hiệu ứng thông tin của Blizzard

Bởi thế, để cắt nghĩa tại sao người chơi vẫn trung thành với Diablo, vẫn hừng hực tinh thần tìm tòi, khám phá với trò chơi, vẫn lao vào lựa chọn sự đầu tư đắt tiền hơn cho bản quyền Diablo III thay vì dễ dàng chọn lấy các trò chơi online miễn phí, tất yếu chỉ có 1 điểm. Đó là hiệu ứng thông tin mà Blizzard Entertainment đã khéo sử dụng cho sản phẩm kinh điển của mình.

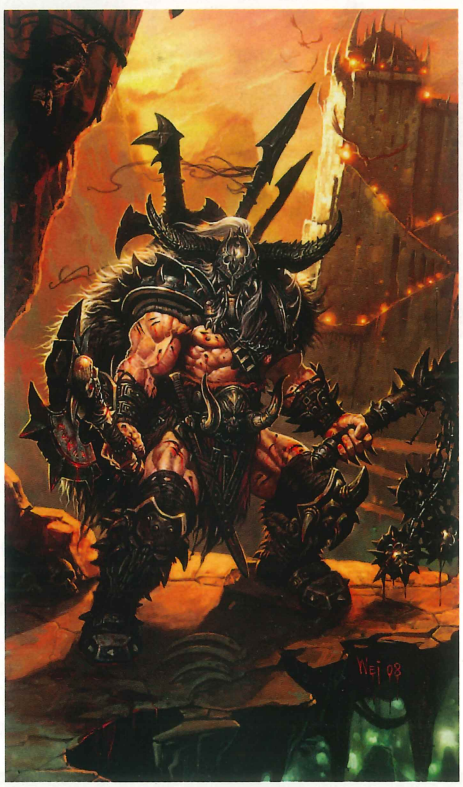
Dù người chơi có thể quên giao diện trò chơi, xóa đi các bản cài đặt Diablo I và II từ lâu, nhưng các thông điệp "hâm nóng" vẫn luôn được nhà sản xuất này đưa ra. Với những kiểu tin tức "giả sử, có lẽ" được họ phát tán những năm qua, và tô đậm hơn về "ngày tái ngộ" trong 2 năm lại đây sau khi giới thiệu phiên bản thứ 3 năm 2010, tập đoàn Blizzard xem ra đã định dạng nên 1 kế hoạch quảng bá tự động hóa với cộng đồng.

Không hề tự dưng để không cần có 1 động thái yêu cầu nào, những hình ảnh và thông tin trò chơi luôn được các trang game, diễn đàn và mạng xã hội đua nhau theo dõi. Trước ngày ra mắt, Diablo 3 nghiễm nhiên là từ khóa được hàng chục triệu lượt người tra cứu, và những hình ảnh PR về trò chơi được hiện diện tại các tiệm game, mà chẳng ai băn khoăn như thế là làm không công cho nhà sản xuất.

Có thể thấy, Diablo 3 có 2 thế mạnh thông tin để tạo làn sóng quan tâm từ cộng đồng; cả 2 đều gắn chặt hình ảnh huy hoàng 10 năm trước của trò chơi. Thứ nhất, 1 cộng đồng người yêu thích những nhân vật Diablo sau 10 năm, vẫn cuồng nhiệt với trò chơi. Họ thiết tha muốn thấy lại nhân vật của mình nhưng ở vị thế khác, cũng như chính họ, sau 10 năm đã khác hơn.

Theo 1 chuyên gia thị trường, hiệu ứng thông tin ở đây đánh thẳng vào tâm lý hoài vọng của khách hàng, điều không phải sản phẩm trí tuệ nào cũng có được. Đặc biệt, nếu 10 năm trước, những ai đã tận hưởng trò chơi còn là 1 sinh viên, 1 thanh niên mới vào đời, thì giờ họ đã trưởng thành, có thu nhập và vị trí xã hội. Họ sẵn sàng bỏ ra những khoản tiền thích đáng, để hồi tưởng giấc mơ của mình. Đây là lý do tại sao, dù game play không còn hấp dẫn lắm, dù lối thể hiện hình ảnh, cấu trúc hành động nhân vật vẫn cũ, những người đã đăng ký mua Diablo III vẫn không ngần ngại móc ví.

Thứ hai, người chơi luôn tò mò với câu hỏi, 1 Diablo đỉnh cao ở quá khứ liệu sẽ thế nào trong bối cảnh công nghệ số hiện nay? Sau 2 ngày, ai cũng thấy, mọi cải tiến về đồ họa và tiết tấu trò chơi trong Diablo 3 hoàn toàn chấp nhận được, vì song hành công nghệ hình ảnh và xây dựng cấu trúc game hiện nay. Hơn nữa, lần này, tập đoàn Blizzard còn có xu hướng cải tiến trò chơi theo dạng chơi mạng khá đặc trưng. Người chơi được lựa chọn chơi trên server vùng, giúp khai thác tốt quan hệ máy chủ phục vụ nhu cầu máy khách, vừa đơn độc như 2 phiên bản cũ, vừa có thể chơi cộng tác (co-op) với đồng đội, như game online thực thụ. Nhiều game thủ ngay khi đăng nhập đã cho biết, nhờ cách này mà họ đã gặp lại không ít đồng đội cũ, từng 1 thời say mê với mạng cục bộ (LAN) trong tiệm net. Hiệu ứng thông tin họ nhận được và cùng nhau phát tán, chính nhờ yếu tố tâm lý này để lan tỏa mạnh thêm.



Xóa mờ ranh giới online và offline

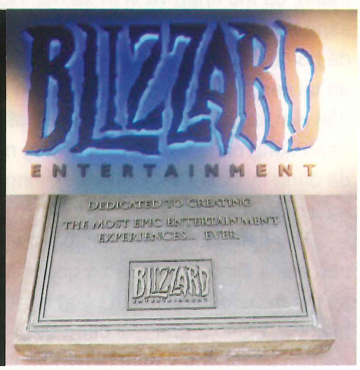
Dùng chức năng kết nối mạng (online) để bảo vệ bản quyền và nâng cao giá trị game, trong ví dụ điển hình của Diablo III hay 7554 (Điện Biên Phủ -game Việt Nam), ngày càng trở thành cách làm hợp lý của các hãng game. Diablo III đã trở lại không chỉ với rượu mới, bình mới mà còn có cả những "sợi dây cáp mạng" kết nối chắc chắn.

Bài học dùng hiệu ứng thông tin để phát huy tối đa sức hấp dẫn của sản phẩm game từ Diablo III, vì thế thật sự đáng được các nhà phát triển game ghi nhận. Người ta sẽ tin chắc rằng, với 1 cộng đồng kết nối thông tin như thế, Blizzard Entertainment chỉ cần trau chuốt hơn sân chơi của họ, là câu chuyện thần thánh về ác quỷ Diablo sẽ còn tiếp tục trải dài.

Vén màn bí mật

TƯỢNG MIGHTY ORC VÀ BẢNG 'TỰ SƯỚNG' CỦA BLIZZARD

TỌA LẠC TẠI IRVINE, CALIFORNIA HOA KỲ LÀ ĐẠI BẢN DOANH CỦA CÔNG TY GAME HÀNG ĐẦU THẾ GIỚI BLIZZARD ENTERTAINMENT.

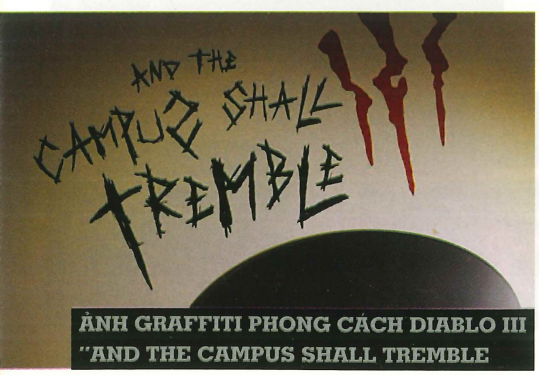


Tựa game được mong đợi nhất của Blizzard Entertainment trong năm 2012 vừa ra mắt ngày 15/05, và hiện đang thống trị làng game toàn cầu. Có hơn 2 triệu đơn đặt hàng trò chơi và hàng triệu game thủ khắp 5 châu đang ngày đêm rong ruổi trong những vùng đất của chúa quỷ.

Được tận tay thử nghiệm "bom tấn" kinh điển Diablo III sau hơn 11 năm chờ đợi là mong ước của đông đảo game thủ chúng ta. Thế Giới Game đã có bài nhận xét về trò chơi trong số tạp chí tháng này. Tuy nhiên, ít người biết đến những khó khăn và thử thách của nhóm thiết kế trò chơi.

Thế Giới Game xin giới thiệu "tour du lịch" dạo quanh Studio sản xuất trò chơi Diablo III và tham quan môi trường làm việc trong mơ của tất cả game thủ trên khắp thế giới tại Blizzard Entertainment.

LỐI VÀO STUDIO SẢN XUẤT DIABLO III ĐƯỢC 'CANH GÁC' BỞI JIM RAYNOR...



ẢNH GRAFFITI PHONG CÁCH DIABLO III "AND THE CAMPUS SHALL TREMBLE

PCCC KHI CHỦA QUỶ DIABLO XUẤT HIỆN

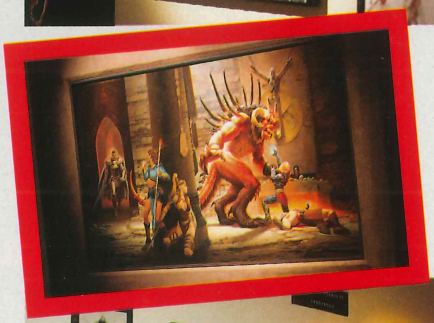
TƯỢNG DIABLO VỚI MẮT DẠ QUANG, KHI TẮT ĐÈN TẠO CẢM GIÁC RÙNG RỢN

...VÀ SARAH KERRIGAN CÓ BIỆT DANH "NOVA"

PHÒNG NGHỈ NGƠI CỦA CÁC NHÂN VIÊN...

...CÓ CẢ THỨC UỐNG THEO TÊN GỌI TRONG TRÒ CHƠI ELIXIR OF PAIN, VÀ NECTAR OF HIGH HEAVENS

ẢNH CỦA CÁC NHÂN VIÊN KHI CÒN NHỎ



TRANH SƠN DẦU BẢN GỐC MANG TÊN "FINAL STAND" TRONG DIABLO II

PHÒNG BẢO TÀNG CŨNG LÀ NƠI TEST GAME CỦA BLIZZARD ENTERTAINMENT

Cẩm nang

Giao dịch bằng tiền thật

Săn đồ, giám định vật phẩm và khoác lên mình nhân vật những bộ cánh và món vũ khí khủng nhất, luôn là mục tiêu hàng đầu của game thủ khi tham gia vào trò chơi Diablo trong hơn 11 năm qua. Để giúp cho người chơi dễ dàng hơn trong việc trao đổi và mua bán các loại trang bị, nguyên liệu trong Diablo III, Blizzard Entertainment đã giới thiệu tính năng độc nhất vô nhị từ trước đến nay: chức năng sàn đấu giá bằng tiền thật (Auction House).

Vậy Auction House là gì?

Auction House là một hệ thống game do Blizzard Entertainment phát minh ra cho phép game thủ mua bán/ trao đổi tất cả vật phẩm trong trò chơi Diablo III không chỉ bằng gold (tiền tệ trong game) mà cả bằng tiền thật, thông qua kĩ thuật bảo mật máy chủ tiến tiến nhất.

Gần như tất cả vật phẩm, trang bị trong Diablo III, bao gồm cả gold đều có thể giao dịch với người chơi khác một cách trực tiếp, hay gián tiếp thông qua sàn đấu giá. Với những tính năng vượt trội, như chức năng tìm kiếm mạnh mẽ, đa dạng, giao dịch trực tiếp, tiện lợi và nhanh chóng và đặc biệt là mua bán bằng tiền thật. Auction House được xem là một trong những tính năng quan trọng, được mong đợi nhất của trò chơi.

Không chỉ mạnh về mặt chức năng, Auction House còn an toàn trong khâu giao dịch, với những phương pháp bảo vệ thông tin người mua lẫn bán trước những trò lừa đảo. Được biết, sàn đấu giá được thiết kế chỉ dành riêng cho game thủ Diablo III sử dụng, Blizzard sẽ không nhúng tay vào và không buôn bán vật phẩm trên đó.

Để tránh tiền mất tật mang, Thế Giới Game xin giới thiệu đến đọc giả những khái niệm, phương pháp giao dịch cũng như cách thức rút tiền thật từ sàn đấu giá trong Diablo III. Trước khi đi vào chi tiết về sàn đấu giá, các bạn nên nắm bắt rõ những khái niệm cơ bản về sàn đấu giá như tài khoản, phân vùng, tiền tệ thật có thể giao dịch và cả thuế mà các bạn phải trả khi giao dịch thành công.

Phương thức thanh toán và đổi thành tiền mặt

Hiện tại có 3 cách thức để game thủ có thể sử dụng giao dịch trên sàn đấu giá trong trò chơi Diablo III:

BATTLE.NET BALANCE: Đây là bảng thu chi được tích hợp sẵn trong tài khoản game Battle.net của bạn. Ngoài việc sử dụng dùng để giao dịch trong Auction House của Diablo III, số tiền trong Battle.net Balance còn được dùng để mua những sản phẩm game (digital copy) của Blizzard Entertainment trực tiếp từ trên mạng.

Số tiền tối đa mà tài khoản Battle.net Balance có thể chứa là 250 USD, có nghĩa là khi tiền trong tài khoản lên đến con số này, các bạn sẽ không thể thực hiện thêm bất kỳ giao dịch mua bán nào. Lưu ý, tiền trong tài khoản Battle.net Balance không thể rút ra bằng cách trực tiếp.

PAYPAL: Hiện nay chỉ có một cách duy nhất để game thủ rút tiền thật từ Auction House trong Diablo III, đó chính là thông qua một công ty môi giới thứ 3, cụ thể tại Việt Nam là dịch vụ PayPal. Lưu ý: Tiền đã chuyển vào tài khoản Battle.net Balance sẽ không thể chuyển sang công ty môi giới thứ 3 và không thể đổi ra tiền mặt.

Do vậy, muốn rút tiền thật ra từ Diablo III, game thủ phải xác định rõ phương thức thanh toán trước khi đặt bất kỳ món hàng nào lên sàn đấu giá. Sẽ có một lựa chọn cho game thủ trước khi các bạn đăng ký một món hàng lên Auction House, cho phép game thủ tích hợp tài khoản PayPal của mình vào tài khoản Battle.net.

THẺ TÍN DỤNG (chỉ dùng để mua): Bạn chỉ có thể sử dụng thẻ tín dụng để mua vật phẩm từ sàn đấu giá trong Diablo III.

Diablo III

"Thuế" áp đặt dành cho Auction House

Auction House (Tiền tệ)	Phí giao dịch (Trang bị)	Phí giao dịch (Hàng hóa)
USD	$1.00	15%
MXN	MXN 12.00	15%
BRL	BRL 1.80	15%
ARS	ARS 4.50	15%
CLP	CLP 500	15%
AUD	$1.00	15%
GBP	1£	15%
EUR	€1	15%
RUB	50 RUB	15

Tất cả mọi giao dịch thành công trên sàn đấu giá trong game Diablo III đều bắt buộc phải chịu một mức thuế nhất định của hệ thống, được quy định như hình bên:

Ngoài ra, khi chọn phương thức rút tiền thật qua PayPal, game thủ còn phải chịu thêm một mức phí 15% nếu giao dịch thành công. Bên cạnh đó PayPal cũng có thể sẽ thu phí cộng thêm.

Phân vùng

Diablo III hiện nay chia ra 3 khu vực chơi rõ rệt. Đó là Châu Mỹ, Châu Âu và Châu Á. Mỗi khu vực sẽ có sàn đấu giá bằng tiền thật riêng. Các bạn cần xác định rõ khu vực chơi của mình, vì hiện tại chưa có chức năng giao dịch xuyên các châu lục.

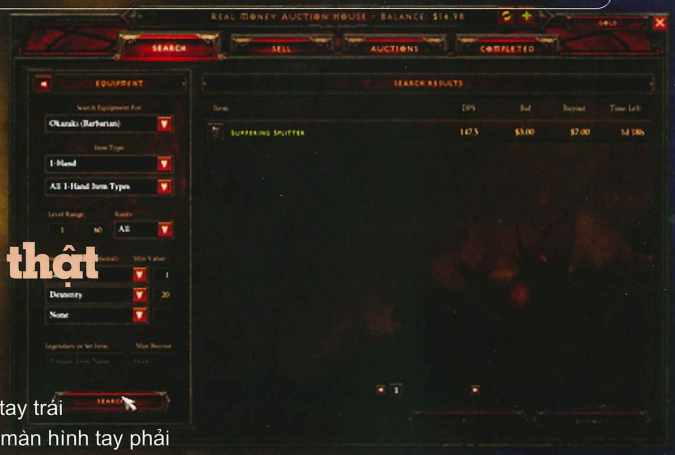
Đa số game thủ Việt Nam tham gia Diablo III nằm trong khu vực Đông Nam Á (SEA) được gộp vào chung khu vực Châu Mỹ và giao dịch bằng đồng USD.

Tiền tệ thật có thể giao dịch

Châu Mỹ: USD (Tiền tệ Hoa Kỳ), AUD (tiền Úc), MXN (đồng Mexico), BRL (đồng Brazil), CLP (đồng Chilê), ARS (tiền Argentina).

Châu Âu: EUR (đồng tiền chung Châu Âu), GBP (đồng bảng Anh), RUB (tiền Nga)

Châu Á: chưa công bố



Từng bước mua bán bằng tiền thật trong Auction House

1. Chọn lựa sàn đấu giá bằng tiền thật

a. Đăng nhập vào Diablo III bằng tài khoản Battle.net của bạn
b. Từ màn hình nhân vật, chọn chức năng Auction House bên phía tay trái
c. Sau đó, chọn nút chuyển đổi sàn đấu giá bằng tiền thật góc trên màn hình tay phải

2. Mua

a. Chọn nút Search để tìm kiếm vật phẩm mà mình muốn mua
b. Chọn phân loại vật phẩm để dễ dàng tìm kiếm hơn
c. Sàn đấu giá sẽ hiển thị các vật phẩm mà bạn cần, suy nghĩ thật kỹ và chọn món hàng mà mình yêu thích.
d. Đặt giá (bid) cho vật phẩm mà mình thích hoặc mua ngay (buy out).
e. Chọn lựa phương thức thanh toán (nêu trên)
f. Nếu bạn thắng đấu giá, bạn cần phải gửi vật phẩm vào rương an toàn của mình.

3. Bán

a. Chọn nút Sell để đặt bán vật phẩm
b. Nhấp vào vật phẩm cần bán để định giá đấu (bid) và giá mua ngay (buy out).
c. Chọn phương thức thanh toán.
d. Vật phẩm đấu giá sẽ có giá trị thời hạn 48 tiếng. Tối đa bạn có thể đặt 10 vật phẩm đấu giá cùng lúc.

Giải pháp an

Khung luật cho game

SAU NHIỀU NĂM PHÁT TRIỂN, THỊ TRƯỜNG GAME VIỆT VẪN Ở TRONG CẢNH TRỚ TRÊU, KHÔNG BỊ CẤM SONG LẠI BỊ XÃ HỘI ĐÁNH GIÁ 1 CÁCH TIÊU CỰC. MỌI SẢN PHẨM GAME ĐỀU BỊ NHIỀU TẦNG LỚP, KỂ CẢ BÁO CHÍ XEM LÀ TÁC NHÂN GÂY ĐIỀU XẤU CHO CỘNG ĐỒNG. PHẢI CHĂNG THỰC TRẠNG NÀY XUẤT PHÁT TỪ CHỖ, CHƯA HỀ CÓ KHUNG LUẬT NÀO ĐỊNH RÕ CÁC TIÊU CHÍ CẦN PHẢI QUẢN LÝ CHO NGÀNH GAME ?

Hai luồng quan điểm trái chiều

Lâu nay, cứ hễ bàn đến thị trường game, dư luận xã hội lập tức chia làm 2 xu hướng rõ rệt.

Đa phần ý kiến, cho rằng môi trường game là không tốt, là nguyên cớ gây ra nhiều tệ nạn mới, làm nhiễm bẩn đạo đức, hành vi giới trẻ, phải kiểm soát chặt chẽ, thậm chí cần loại trừ khỏi cộng đồng. Nhưng bản thân những người chủ trương mạnh nhất cũng thừa nhận, không cấm hoạt động kinh doanh phát triển game, và nhất là không thể cấm người ta chơi game.

Một nhóm đối lập, gồm những người chơi game, các doanh nghiệp phát hành và 1 số nhà quản lý, lại cho rằng game là môi trường tốt, có tác dụng tích cực đến hành vi nhận thức của giới trẻ, là sản phẩm công nghệ sẽ tạo những thay đổi lớn ở tương lai… Họ cổ súy phát triển và ra sức bảo vệ game. Có điều, bản thân họ cũng chưa đưa ra được lộ trình nào, cách giải thích ra sao về những mặt tốt xấu của game, qua đó vận động và đòi hỏi được sự đánh giá đúng hơn về game.

Hai luồng quan điểm này, tương tác với nhau đã mấy năm, tạo nên không ít đợt sóng gió ở lĩnh vực đầu tư phát triển game, tốn rất nhiều giấy mực trên báo chí, các diễn đàn, mà vẫn khó phân định được hơn kém. Khi dư luận bài game thắng thế, xã hội mở cả trại cai nghiện game. Khi quan điểm hỗ trợ gia tăng, nhiều chủ trương mở rộng cơ hội cho ngành game lại được bàn bạc… Hoạt động ngành game nội theo đó, xem ra gói gọn trong 8 chữ: phập phồng lo âu, nhao nhao thất vọng.

định thị trường

Game lậu "vọc niêu tôm"

Mới đây nhất, trên các diễn đàn, rộ lên ý kiến nên chế tài quảng cáo, kiểm soát game sao cho công bằng. Đa số nhà phát hành game trong nước đều bức xúc, khi sản phẩm họ bỏ vốn đầu tư, mua bản quyền, có giấy phép lưu hành, lại bị rắc rối về truyền thông quảng bá. Ngược lại, nhiều game nước ngoài không giấy phép, và cả các server game tự phát, lại nở rộ thoải mái trong các trang mạng cộng đồng, hay website thông tin. Nhiều server lậu "đăng quảng cáo ầm ầm" trên các website nước ngoài.

Ông Lê Hồng Minh, giám đốc VNG từng có bài viết đầy bức xúc trước nguy cơ doanh nghiệp game nội bị lấn át, bởi những các công ty làm game bên ngoài. Trong khi các dịch vụ mạng xã hội Facebook, hay Google không bị đánh thuế nghiêm túc, giúp cho các trò game trên mạng xã hội nở rộ dễ dàng, các doanh nghiệp Internet Việt Nam lại bị quản thúc chặt. Mọi hoạt động của họ đều bị gắn mác liên quan trò chơi trực tuyến, bị liệt vào danh sách phải kiểm soát chặt chẽ.

Thực trạng đó, lại bấm thêm hồi chuông lưu tâm về hiện trạng quản lý ngành game. Trong bối cảnh ngành game cả nước đang sốt ruột chờ đợi nghị định mới về quản lý hoạt động thông tin trên Internet sắp ban hành, thì áp lực tâm lý về khung luật kiểm soát với họ lại càng nặng nề.

Nhìn về 1 hướng

Nhiều chuyên gia đánh giá, đã đến lúc các nhà quản lý, các doanh nghiệp và cả cộng đồng game thủ phải chung hòa quan điểm: cần nhanh chóng thiết lập 1 khung luật rõ ràng giành cho hoạt động của ngành game.

Đây chính là cơ sở để chấm dứt những tranh cãi không rạch ròi về phát triển game Việt, cả về phát hành lẫn sản xuất. Có doanh nghiệp khẳng định: "Chúng tôi không sợ bị kiểm soát, bị áp dụng các điều khoản khắt khe khi đầu tư kinh doanh game. Bởi có kiểm soát chặt, mới có đối xử công bằng giữa các đơn vị làm game, giữa game nội và game ngoại, nhất là xóa được khác biệt vô lý giữa cơ hội game trong và ngoài nước. Thậm chí có kiểm soát chặt, doanh nghiệp mới biết cái gì được và cái gì không được làm, biết sức mình trong xu hướng phát triển mà tiếp tục làm hay đổi qua lĩnh vực khác. Cái chúng tôi sợ chỉ là chủ trương không rõ ràng, quy định pháp luật không đầy đủ chặt chẽ, khiến người làm ăn minh bạch khó khăn, còn kẻ gian lận mập mờ lại thuận lợi". Một số doanh nghiệp đang làm ăn trong môi trường Internet cũng thừa nhận, khung pháp lý bảo vệ quyền lợi nhà đầu tư và người tiêu dùng sẽ giúp "an định được thị trường".

Một số game thủ còn "hiến kế", việc tạo ra khung luật đầy đủ với game, sẽ buộc họ đi đúng hướng, được bảo vệ tốt hơn, chứ không phải là lo đối phó với những quy định quá đào sâu chi tiết. Đơn cử với kiểm soát thời gian chơi game, khung luật chỉ cần định rõ thời lượng tối đa tối thiểu khi người ta chơi game cho doanh nghiệp đầu tư, nhà cung cấp mạng..., buộc họ chịu trách nhiệm bị chế tài cùng người chơi về thời gian chơi game. Khi nhà phát hành căn cứ các điều khoản luật và đặc tính, nội dung các trò chơi, tự đưa khung giờ giới hạn để đăng ký với nhà quản lý, họ sẽ "bị thổi còi" nếu không tuân thủ, hay bị chính game thủ phản đối nếu bất hợp lý.

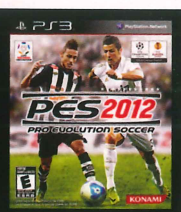
Điều này khác hiện tại, các quy định đều do nhà quản lý đưa ra, nên cứ mãi tranh kiện 3 giờ hay 5 giờ, doanh nghiệp "tự dưng vô tội" và có thể ngầm liên kết với người chơi để đả phá, phản đối chủ trương quản lý. Quan trọng hơn, khi khung luật định rõ điều kiện ràng buộc người chơi với game, qua đăng ký nghiêm túc, chính doanh nghiệp game sẽ tự phát hiện nạn lậm game trong giới trẻ, để cùng cộng đồng tác động thay đổi, chứ không còn "đá bóng" sang cho nhà quản lý hứng chịu tai tiếng.

Hãy tạo ra 1 hành lang bằng phẳng, thuận lợi, để mọi doanh nghiệp cùng đồng hành công bằng, người chơi được hưởng thụ những yêu cầu tốt nhất do họ chọn và nhà quản lý làm tốt phần trách nhiệm xã hội. Mong mỏi của cộng đồng doanh nghiệp game và người chơi game Việt cho đến nay, thực sự gói tròn như vậy !

Uyên Nghi

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại HN:
Shop 1: 127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: 0936.011.022
Shop 2: 132B - Nguyễn Huy Tưởng - HN
Tel: 0975.44.88.68
Shop 3: 7A - Phú Doãn - Hoàn Kiếm - HN
Tel: 0963.041.660

Cung cấp - Sửa chữa các thiết bị:
* PS VITA - PSP 3000 - PSP GO
Cho thuê game xịn PS Vita 15k/ngày
* Play Station 2 - Play Station 3
* XBOX 360 Slim Arcade 4GB
* Nintendo Wii - Nintedo 3DS



Địa chỉ mua hàng tại HCM: 112 Hàn Hải Nguyên - Phường 8 - Quận 11 - TP HCM (0978.785.587 gặp Chung)

GameCup 2012

Cuộc chơi mở rộng

ĐẾN HẸN LẠI LÊN, GAMECUP 2012 – GIẢI GAME ƯA CHUỘNG NHẤT TÁI KHỞI ĐỘNG VỚI MỘT VÀI THAY ĐỔI ĐÁNG CHÚ Ý.

Năm ngoái, GameCup 2011 đã ghi nhận VNG với 2 danh hiệu "Nhà phát hành Game Ưa chuộng Nhất" và "Nhà phát triển Game được Ưa chuộng nhất"; Tô Trung Hiếu và đội Stars Boba với bình chọn "Vận động viên Thể thao Điện tử Ưa chuộng Nhất" và "Đội Thể thao Điện tử Ưa chuộng Nhất". Tâm điểm của Giải năm rồi là tựa game "Quan và Tí Quậy" đã xứng đáng nhận danh hiệu "Game Việt Nam Ưa chuộng Nhất".

Năm nay, thị trường game Việt Nam sôi động hơn với nhiều dự án game Việt thành hình và bước vào thương mại hóa. Thêm nhiều nhà phát hành game mới đã thành lập. Webgame cũng trở thành một hiện tượng của làng game Việt với số lượng và tốc độ tăng trưởng bùng nổ. Game càng chứng tỏ là một loại hình giải trí nghệ thuật dựa trên nền tảng công nghệ, thu hút đông đảo người tiêu dùng.

GAMECUP 2012
6 GIẢI DO BẠN ĐỌC BÌNH CHỌN

1. NHÀ PHÁT HÀNH GAME ƯA CHUỘNG NHẤT
2. NHÀ PHÁT TRIỂN GAME ƯA CHUỘNG NHẤT
3. VẬN ĐỘNG VIÊN THỂ THAO ĐIỆN TỬ ƯA CHUỘNG NHẤT
4. ĐỘI THỂ THAO ĐIỆN TỬ ƯA CHUỘNG NHẤT
5. GAME VIỆT NAM ƯA CHUỘNG NHẤT
6. NGƯỜI MẪU GAME ƯA CHUỘNG NHẤT

"Người mẫu Game Ưa chuộng nhất"

Năm nay, BTC GameCup 2012 bổ sung Giải thưởng "Người mẫu Game được Ưa chuộng nhất" vào danh mục bình chọn. Ứng cử viên của Giải này là những cá nhân, tập thể đã từng tham gia làm đại sứ, đại diện, hay làm người mẫu (cosplayer) của các game. Đây sẽ là cuộc tranh tài giữa những hoa hậu, người mẫu cùng các cosplayer không chuyên hay chuyên nghiệp thuộc nhiều lứa tuổi, giới tính khác nhau.

Trong hạng mục "Game Việt Nam Ưa chuộng nhất", BTC sẽ không trao giải cho 2 tựa game đã từng đoạt giải là Thuận Thiên Kiếm và Quan và Tí Quậy. Đây là cơ hội dành cho nhiều tựa game do các studio Việt Nam phát triển thời gian qua.

Danh sách các đội và cá nhân vận động viên thể thao điện tử nằm trong danh sách bình chọn GameCup 2012 dựa trên các giải đấu trong và ngoài nước có người Việt Nam tham dự.

Giải Ban biên tập (Editor's Choice)

2012 cũng là năm đầu tiên BTC GameCup 2012 trao các giải Editor's Choice của Ban biên tập kỳ tạp chí Thế Giới Vi Tính – Thế Giới Game. GameCup Editor's Choice thể hiện đánh giá và ghi nhận của Ban biên tập Tạp chí dành cho sự đóng góp và thành tích đạt được của các cá nhân, đơn vị trong một số lĩnh vực game cụ thể.

GameCup 2012 được bình chọn trực tuyến tại địa chỉ: **www.pcworld.com.vn** và **www.thegioigame.vn**. Thời gian bình chọn từ ngày **11/6/2012** đến ngày **11/7/2012.**

Mọi cá nhân tham gia bình chọn đều có cơ hội trúng thưởng với các giải thưởng hấp dẫn. Thông tin cập nhật sẽ được đăng tải tại 2 website trên vào đầu tháng 6/2012.

Ban biên tập TGVT-Thế giới Game

B'Z LÀM NÓNG DRAGON'S DOGMA

Sáng tác và trình bày bởi ban nhạc rock kỳ cựu Nhật Bản, bản nhạc nền Into Free -Dangan- sẽ đem lại khí thế hừng hực cho game thủ khi lao vào hành trình phiêu lưu trong trò chơi hành động nhập vai sắp tới của Capcom.

B'z là ban nhạc rock người Nhật thành lập từ năm 1988 với hai thành viên chính là Tak Matsumoto chơi guitar, viết nhạc kiêm nhà sản xuất và Koshi Inaba Leo Kostesich đảm nhận viết lời và là giọng ca chính. Ban nhạc đã phát hành 46 đĩa đơn liên tiếp và 24 album với số đĩa bán được chỉ tính riêng tại Nhật lên đến 80 triệu bản. B'z cũng là ban nhạc châu Á đầu tiên được vinh dự in dấu tay và lưu lại chữ ký trên con đường Hollywood's RockWalk tại đại lộ Sunset, California, Mỹ.

Into Free -Dangan- là sáng tác với lời tiếng Anh mới được thu âm lại từ bản nhạc Samayoeru Aoi Dangan của B'z từ năm 1998. Bản nhạc với những giai điệu phóng khoáng, có lúc dồn dập lúc có lúc bay bổng tạo cho người nghe cảm giác hoà mình vào chuyến phiêu lưu khám phá thế giới rộng lớn của Dragon's Dogma. Dangan trong tiếng Nhật cỗ có nghĩa là viên đạn. Thế nên cũng như trong tựa đề và lời ca khúc đã diễn tả, người nghe sẽ có cảm giác mình như một viên đạn đang tự do bay thật nhanh, băng qua mọi chướng ngại để khám phá những vùng đất và bầu trời rộng lớn với một nguồn năng lượng bất tận mang bên trong, sẽ còn nhiều thú vị đang chờ họ khám phá ở phía trước.

Điệp khúc:

The wave is pushing me, into the current again
I feel the blood in my veins
Time is running free, I feel like letting go
Nothing to slow me down
Dragon inside of me, I feel it letting go
I can't hear not a sound
Flying into free, I hit the mother lode
I am the Dangan

(Tạm dịch)

Làn sóng cứ đẩy tôi tiến đến trước mặt
Tôi cảm thấy máu chảy trong tĩnh mạch
Thời gian không ngừng chạy, tôi cảm thấy mọi thứ lướt nhanh
Không có gì có thể ngăn tôi lại
Có rồng bên trong mình, tôi cảm thấy mọi thứ lướt qua nhanh
Tôi không thể nghe thấy nhiều âm thanh
Bay vào tự do, tôi lao về nguồn cội
Tôi như một viên đạn

Game thủ có thể thưởng thức đoạn trailer Dragon's Dogma ấn tượng với bản nhạc nền Into Free -Dangan- tại *http://www.youtube.com/watch?v=ZHuxBr0FS_E.*

KATA

ĐÔI NÉT VỀ B'Z

Ngày 21/9/1988, B'z chính thức ra mắt với đĩa đơn đầu tiên mang tên Dakara Sono Te Wo Hanashite. Ban nhạc được thành lập chỉ với 2 thành viên như một đặc trưng trong giai đoạn có rất nhiều ban nhạc mới tại Nhật.

Vào năm 1991, B'z quyết định chuyển nhạc điện tử sang thể loại hard rock với album In the Life và được đón nhận hết sức nồng nhiệt với hơn 100 show lưu diễn chỉ trong 1 năm. Sau đó, ban nhạc cũng đã thử qua nhiều thể loại khác nhau như blues, pop và đều được khán giả yêu thích. B'z cũng xuất hiện trong buổi trình diễn chào mừng FIFA World Cup Korea/Japan tại sân vận động Tokyo vào năm 2002. Ngày 19/11/2007, B'z được vinh dự là ban nhạc châu Á đầu tiên in dấu tay và lưu lại chữ ký trên Hollywood's RockWalk tại đại lộ Sunset, California, Mỹ.

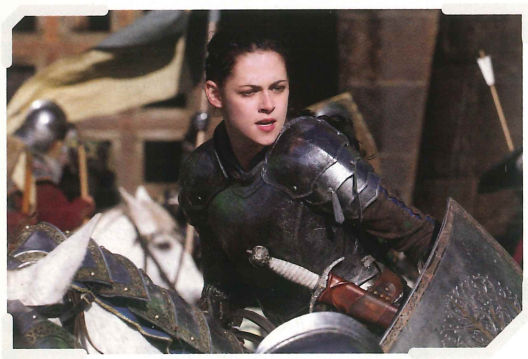
Năm 2008, B'z kỷ niệm 20 năm thành lập và tiếp tục gặt hái khá nhiều thành công như album Magic với bài hit Ichibu to Zenbu đã đem về cho họ giải thưởng cao nhất trên bảng tổng sắp Hot 100 tại Nhật trong năm 2009. Album Take Your Pick do Matsumoto phát hành với Larry Carlton và đã thắng giải Grammy lần thứ 53 cho hạng mục Album chơi nhạc cụ Pop xuất sắc nhất năm 2011.

Cho đến nay, B'z tiếp tục sáng tác và lưu diễn tại nhiều nơi tại Bắc Mỹ như Vancouver, San Francisco và Los Angeles. Ban nhạc cũng đã công bố chuyến lưu diễn vào cuối năm 2012 tại San Francisco, Seattle, Toronto, Silver Spring và New York.

SNOW WHITE AND THE HUNTSMAN
BẠCH TUYẾT VÀ GÃ THỢ SĂN

Ghen ghét với vẻ đẹp của Bạch Tuyết, mụ hoàng hậu độc ác Ravenna rắp tâm thực hiện việc tiêu diệt nàng. Sau khi nhận được lệnh giết chết Bạch Tuyết, thay vì tuân lệnh, chàng thợ săn Eric lại quyết định giúp Bạch Tuyết và trở thành người bảo vệ của nàng. Hình ảnh một Bạch Tuyết dịu dàng cổ tích giờ không còn nữa, thay vào đó là một nàng công chúa dám xả thân để dành lại vương quốc.

Nữ hoàng Ravenna vốn là con gái của một mụ phù thuỷ. Quyền năng duy nhất mà mụ sử dụng chính là nhan sắc tuyệt trần của mình. Để duy trì được vẻ đẹp, Ravenna phải dùng đến sinh mạng của các trinh nữ. Sau khi bỏ bùa và giết chết cha của Bạch Tuyết – đức vua Magnus, Ravenna đã làm đảo lộn cả Vương quốc. Và để thực sự trở nên bất tử, mụ cần phải ăn trái tim của Bạch Tuyết. Vai diễn Ravenna được trao cho nữ diễn viên từng nhận giải Oscar Charlize Theron.



Về phần Bạch Tuyết, sau khi mẹ cô qua đời, cha của cô đã cưới Ravenna, cô công chúa nhỏ nhanh chóng nhận ra rằng, chính sự ngây thơ và lòng trắc ẩn của mình đã khiến cho vị hoàng hậu mới ghen ghét. Bị giam trong toà tháp trong 7 năm liền, Bạch Tuyết đã chứng kiến cảnh kẻ giết cha mình cai trị đất nước bằng một bàn tay thép. Đã đến lúc cô đứng dậy và bảo vệ cho những người khác quanh cô. Đoàn làm phim đã rất vất vả để tìm ra một nữ diễn viên thủ vai Bạch Tuyết với hai khía cạnh trái ngược: ngây thơ, dịu dàng như nhưng đồng thời gan dạ và quả cảm. Sau một cuộc tìm kiếm trên toàn thế giới, Kristen Stewart đã được lựa chọn. Cô đã từng được biết đến qua vai Bella Swan trong loạt phim đề tài ma cà rồng The Twilight Saga.

Một nhân vật quan trọng nữa dĩ nhiên là người thợ săn Eric – người biết rõ về khu rừng như lòng bàn tay. Anh không chỉ tôn trọng những con thú mà mình tìm được, mà còn có khả năng suy nghĩ giống như chúng. Sau khi vợ anh qua đời, Eric vùi mình trong rượu và an phận với vị trí của một kẻ tay sai. Nhưng đến khi Eric phát hiện ra hành động dối trá của nữ hoàng, anh đã dồn hết tâm sức của mình để huấn luyện cho Bạch Tuyết chống lại Nữ hoàng độc ác. Chris Hemsworth – nam diễn viên đã từng thủ vai Thần sấm Thor đã được mời tham gia vai này. Với biệt tài diễn xuất, khiếu hài hước và bề sâu cảm xúc cùng với một ngoại hình ấn tượng, Hemsworth đã chứng tỏ anh có thể thổi hồn vào nhân vật của mình.

THANH VÂN

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN: Rupert Sanders

DIỄN VIÊN: Kristen Stewart, Charlize Theron, Chris Hemsworth, Sam Claflin, Ian McShane

NGÀY KHỞI CHIẾU: 1/6/2012

MADAGASCAR 3
THẦN TƯỢNG CHÂU ÂU

Trong phần tiếp theo của loạt phim hoạt hình vô cùng ăn khách Madagascar, nhóm 4 người bạn gồm: Alex, Marty, Gloria và Melman quyết tâm tìm đường trở về với Vườn thú Trung tâm tại thành phố New York. Bỏ lại Châu Phi phía sau lưng, nhóm bạn đã lạc đường sang Châu Âu, bị cuốn vào một cuộc săn lùng những chú chim cánh cụt và tinh tinh, rồi đột nhập vào nhà băng của một sòng bạc tại Monte Carlo. Những người bạn của chúng ta sớm lọt vào tầm ngắm của nữ cảnh sát trưởng người Pháp - Capitaine Chantel DuBois. Với mục tiêu không để bất cứ loài vật nào trong sở thú được tự do bay nhảy trong thành phố, bà ta quyết tâm không để nhóm bạn của Alex lọt khỏi tầm tay. Và họ đành tìm đến một nơi trú ẩn lý tưởng trong một gánh xiếc rong hết thời, các nhân vật chính của câu chuyện nảy ra một kế hoạch vực dậy gánh xiếc, tìm kiếm tài năng mới, với mục đích sống sót để trở về New York.

Với thành công mang tính rộng khắp của Madagascar năm 2005 và phần tiếp theo cũng gây tiếng vang không kém là Madagascar: Escape 2 Africa năm 2008, loạt phim đã chứng tỏ triển vọng với hàng loạt các chi tiết gây cười và cảnh hành động nghẹt thở. Mong muốn đưa các nhân vật tới một vùng đất mới của các nhà làm phim tiếp tục được thể hiện rõ trong Madagascar 3. Bám vào câu nói nổi tiếng của Ralph Waldo Emerson: "Đời là một cuộc hành trình, không phải một điểm đến", các nhà làm phim chọn khai thác chủ đề về tổ ấm, một nơi để trở về, tự tin vào chính mình và tìm kiếm đam mê. Qua đó, Alex, Marty, Melman và Gloria sẽ ý thức hơn về bản thân, nhưng không đánh mất đi sự hoang dã của Madagascar và Châu Phi. Cuộc hành trình đã đưa những người bạn của chúng ta từ New York tới hòn đảo Madagascar, sau đó là thế giới hoang dã của Châu Phi. Cuối cùng, chuyến đi mở rộng tới phạm vi toàn Châu Âu, một bối cảnh cùng câu chuyện với quy mô lớn hơn rất nhiều.

Đạo diễn Conrad Vernon chia sẻ: "Quy mô của phần phim này thực sự được mở rộng. Chúng tôi tới thật nhiều địa điểm khác nhau, gặp gỡ vô số nhân vật mới. Chúng tôi có mặt ở Rome, những cánh đồng cỏ trên sườn núi ở Thụy Điển, London, Monte Carlo và New York."

Trên tất cả, đây là lần đầu tiên một phần phim Madagascar được quay ở định dạng 3D. Khi cùng nhìn lại những phần phim trước để tìm ra điểm khác biệt cần có cho phần này, đoàn làm phim nhận thấy rằng 3D chính là hướng đột phá phù hợp nhất với tác phẩm của mình.

Madagascar 3 cũng là cơ hội để ba người bạn lâu năm - cũng đều là những cái tên gạo cội của DreamWorks Animation là Darnell, McGrath và Vernon cùng làm việc với nhau ở vị trí ngang hàng. Mặc dù chỉ có Darnell và McGrath chỉ đạo hai phần phim trước, nhưng Vernon cũng góp mặt ở vị trí cố vấn sáng tạo, đồng thời lồng tiếng cho chú tinh tinh Mason, trong khoảng thời gian đạo diễn Shrek 2 và sau đó là Monsters vs. Aliens. Dù chưa từng có lịch sử làm việc với nhau, nhưng đối với họ, bộ phim này như một giấc mơ, bởi nó là cơ hội được cùng hoạt động và sáng tạo.

THANH VÂN

THÔNG TIN

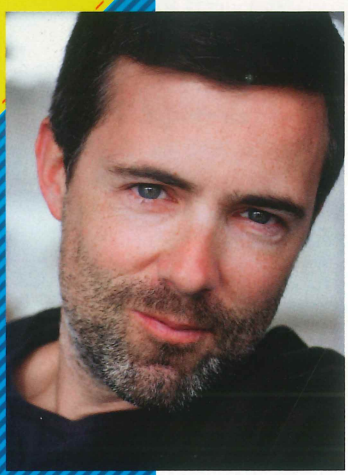
ĐẠO DIỄN:
Eric Darnell, Tom McGrath, Conrad Vernon

DIỄN VIÊN LỒNG TIẾNG:
Ben Stiller, Chris Rock, David Schwimmer, Jada Pinkett Smith, Frances McDormand, Sacha Baron Cohen, Cedric the Entertainer, Andy Richter, Bryan Cranston, Jessica Chastain

NGÀY KHỞI CHIẾU:
8/6/2012

LƯƠNG DUYÊN PHIM & GAME

Alexxis Blanchet, giảng viên cao cấp của Đại Học Sorbone Nouvelle đã công bố nghiên cứu của ông và đồng nghiệp về các phim được chuyển thể từ game hoặc làm đề tài cho game. Ông cũng đưa ra những con số đáng chú ý đối của lĩnh vực này trong giai đoạn từ năm 1979 – 2010.



Hai ngành công nghiệp điện ảnh và game đã cho thấy ảnh hưởng qua lại giữa chúng ngày càng sâu đậm. Đơn cử như 6 phim trong series Star Wars (Chiến Tranh Giữa Các Vì Sao) đã trở thành nguồn cảm hứng cho hơn 120 game. Ngược lại, loạt game được chuyển thể thành nhiều xuất phẩm ăn khách nhất cho tới thời điểm này là Resident Evil với 4 phim người đóng và 1 phim đồ họa máy tính. Để làm rõ tương quan giữa phim với game và ngược lại, các nhà nghiên cứu của Đại học Sorbonne đã bắt đầu thiết lập một cơ sở dữ liệu từ năm 2005. Dữ liệu này được cập nhật mỗi năm và góp phần đem lại cái nhìn về vài trò của hai ngành giải trí trong nền văn hóa đại chúng ngày nay

GAME TỪ PHIM

Từ năm 1975-2010, đã có khoảng 2000 game xuất hiện bắt nguồn từ 547 bộ phim. Khoảng thời gian 35 năm ấy cũng chính là thời kỳ phát triển cao độ của ngành công nghiệp game. Con số 2000 game này thoạt nhìn thì có vẻ nhiều song chưa thấm vào đâu khi chỉ chiếm chưa đầy 10% khi so sánh với toàn bộ số lượng game được ra mắt trong giai đoạn này. Các nền tảng được chọn để theo dõi và lấy số liệu chủ yếu là console và PC đều rất phổ biến ở các thị trường chính là Âu Mỹ và Nhật Bản .

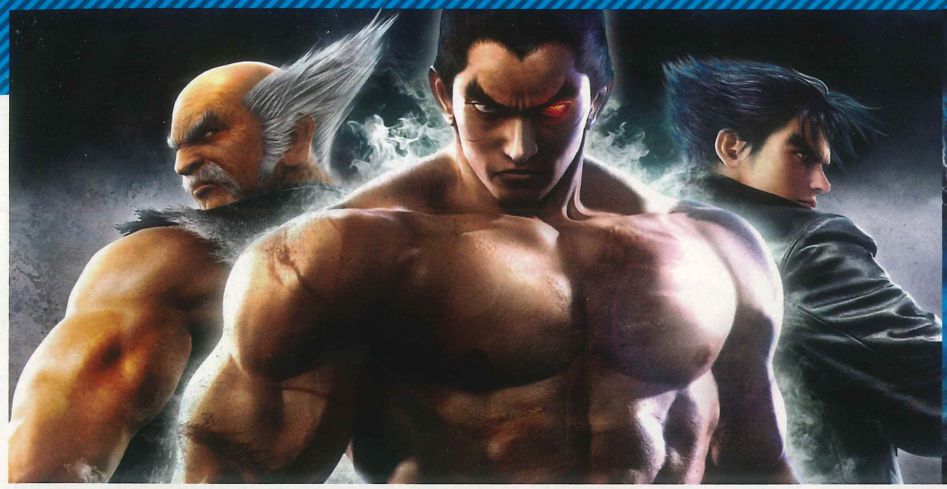
Việc làm game từ phim đã được Hollywood quan tâm tới từ những năm 70. Khi ấy, các trò chơi được làm ra chủ yếu phục vụ cho mục đích quảng bá cho bộ phim gốc, chẳng hạn như với loạt phim James Bond và Star War. Sau đó, mô hình này được nhân rộng bằng việc tung ra các game cùng tên vào thời điểm ra mắt phim. Nếu xét trên tiêu chí chịu ảnh hưởng từ phim thì số lượng game kiểu này lên tới 90% vào giai đoạn ấy.

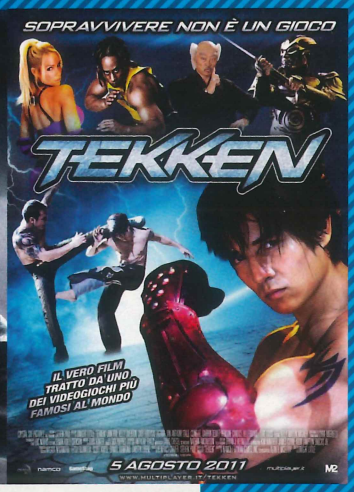
Sau khi quá ấn tượng với xuất phẩm ăn khách Hàm Cá Mập (Jaws) do Universal công chiếu vào tháng 6/1975, nhà sáng lập hãng game thùng Atari - Nolan Bushnell đã tung ra tựa game thùng Shark Jaws. Nhận thấy tiềm năng của lĩnh vực chuyển thể này, Nola còn đề xuất được quyền làm các trò chơi từ phim của Universal song đã bị hãng này từ chối.

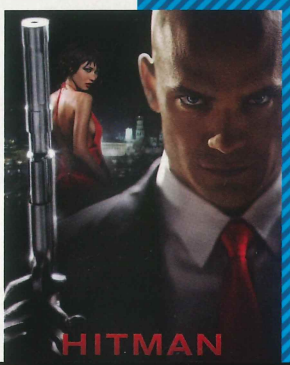
Số lượng các trò chơi được lấy cảm hứng từ phim cũng tăng dần theo thời gian. Nếu như trong giai đoạn khởi đầu 1975 – 1983 chỉ có từ 1-4 phim được chuyển thể thì tới 1984-2001 con số trung bình đã lên tới cả tá. Còn kể từ sau năm 2002 thì có khoảng trên 22 phim được chuyển thể mỗi năm. Sự tăng trưởng không ngừng này đã thu hút sự chú ý của các nhà làm phim, kết quả là đã có những nhà sản xuất game chính thức trực thuộc các hãng phim lớn của Hollywood như Fox Video Games Inc. hay Atari Warner.

Trong số 181 bộ phim có kinh phí sản xuất trên 100 triệu USD trong giai đoạn từ năm 1991 – 2010 (mở đầu với bộ phim Terminator 2: Judgment Day của đạo diễn lừng danh James Cameron sản xuất năm 1991), đã có 111 phim có các sản phẩm game liên quan với tỷ lệ tương ứng 61%. Săm soi kỹ hơn nữa ta sẽ thấy 10 bộ phim hàng đầu trong danh sách này đều được chuyển thể sang trò chơi điện tử. Tỷ lệ tương ứng trong Top 20 và Top 50 lần lượt là 90% và 78%. Không chỉ có các phim có kinh phí sản xuất lớn, các bộ phim nổi tiếng cũng được người ta dựa vào để tung ra các trò chơi điện tử. Theo thống kê, trong số 100 bộ phim hay nhất mọi thời đại của điện ảnh Mỹ giai đoạn 1937 – 2010 có tới 50 phim có sản phẩm game ăn theo.

Các số liệu trên cho thấy, càng ngày Hollywood càng tìm ra các phương thức mới nhằm tối đa hóa lợi nhuận từ các sản phẩm của họ. Không nghi ngờ gì







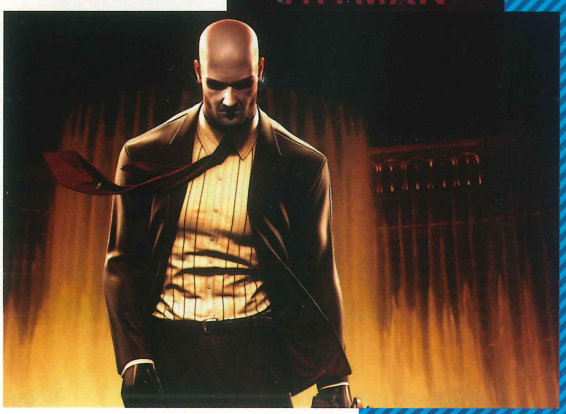
nữa, bên cạnh các thương phẩm ăn theo khác như đồ lưu niệm, đồ chơi … game đã trở thành một sản phẩm ăn theo có doanh thu tiềm tàng đủ để khuyến khích các nhà sản xuất phim luôn giành đất cho việc chuyển thể các xuất phẩm ăn khách của họ thành game phục vụ cho giới game thủ mê phim.

PHIM TỪ GAME

Do nhu cầu người dùng tăng cao cộng với việc có thêm nhiều thiết bị chơi game mới, số lượng các phim có bản chuyển thể sang game tăng vọt. Năm 2006 là một năm quan trọng trong lĩnh vực này khi số lượng phim kiểu này lên tới 601 so với con số vỏn vẹn 490 phim cho cả 7 năm trước đó.

Kết quả thống kê các phim được chuyển thể thành game theo khu vực sản xuất hoặc quốc gia cho thấy Hollywood và Hoa Kỳ là các khu vực chính. Từ cuối những năm 70 thiên niên kỷ trước, Hollywood có tới 547 phim, trong số đó có 373 phim được làm ở Mỹ, 95 phim được quay ở Anh nhưng hầu hết có vốn đầu tư từ Mỹ. Khu vực châu Âu chiếm vị trí thứ 2, các quốc gia có nền điện ảnh tiêu biểu của lục địa già là Pháp, Anh và Đức. Châu Á nằm ở vị trí cuối cùng với đại diện tiêu biểu là Nhật Bản, điều này không có gì đáng ngạc nhiên vì Nhật là thị trường game lớn và lâu đời nhất châu Á.

Nói về mặt kỹ xảo và công nghệ được sử dụng trong các phim được chuyển thể, chúng được chia thành 5 loại: 407 phim dùng cách diễn xuất hành động trực tiếp, 66 phim sử dụng phương thức hoạt cảnh truyền thống, 63 phim sử dụng đồ họa vi tính CGI (Computer Generated Images), 7 phim kết hợp cả hai phương thức diễn xuất trực tiếp và diễn hoạt truyền thống, 4 phim sử dụng thủ pháp hoạt hình stop-motion. Thêm nữa, kể từ sau bộ phim được sản xuất hoàn toàn bằng đồ họa vi tính là Toy Story năm 1995 được chuyển thể thành game, hầu hết các phim của các hãng Pixar, Disney/Pixar, DreamWorks Animation và 20th Century Fox Animation đều được chuyển thành trò chơi điện tử. Với các phim sử dụng công nghệ CGI hoàn toàn thì việc chuyển thể chúng sang game thuận lợi hơn nhiều do thiết kế các nhân vật đã ở dạng số hóa sẵn.



KẾT LUẬN

Sự tương tác qua lại giữa phim và trò chơi điện tử không đơn giản chỉ là mối quan hệ giữa 2 lĩnh vực truyền thông mà nó còn liên kết chặt chẽ với sự thành công và phát triển của hầu hết các loại hình truyền thông khác.

Chúng ta có thể thấy ngay hầu như các bộ phim ăn khách nổi tiếng nào, chủ yếu là phim hành động đều có người anh em trong thế giới game của nó. Các yếu tố được mang sang game thường là kịch bản, nhân vật, phục trang dàn dựng. Chỉ có điều là nội dung của game thì không bao giờ giống hẳn với phim.

Các nhà sản xuất game Việt Nam dường như chưa ngó ngàng gì tới hướng kinh doanh này. Có thể vì họ cho rằng chưa có phim nào đủ hay, hoặc thuyết phục hơn là hướng đi này còn qúa mới đối với họ để có thể đảm bảo thu hồi và kiếm lời trong lĩnh vực ,có chi phí rất tốn kém mà lại bấp bênh này. Tuy nhiên viễn cảnh có một trò chơi hành động gay cấn lấy cảm hứng từ Biệt Động Sài Gòn hay dạng hành động tự do kiểu GTA trong lốt Lọ Lem Hè Phố cũng tương đối thú vị.

CẨM QUANG

AGRICOLA
NGHỀ NÔNG

Sau cơn đại dịch Cái chết Đen (dịch hạch) từ thế kỷ 14. Nền văn minh đang dần phục hồi. Người ta bắt đầu xây dựng lại nhà cửa, xây dựng phòng ốc, bước ra khai khẩn và canh tác ruộng đồng. Đặc biệt nạn đói của những năm trước đã để lại dấu ấn sâu sắc và thúc đẩy mọi người ăn nhiều thịt hơn, một thói quen mà người Châu Âu vẫn còn giữ cho đến ngày hôm nay…

Đó là bối cảnh của trò chơi Agricola – nghề nông. Trong vai trò một người nông dân chân chính của thời đại này, người chơi sẽ phải phát triển và nuôi sống gia đình mình bằng chính đôi bàn tay và sức lao động của họ. Bắt đầu trò chơi với một gia đình hai vợ chồng, người chơi sẽ phải phân phối công việc hàng ngày, bởi vì có rất nhiều việc cần phải làm, người chơi sẽ tự quyết định mình muốn làm gì với nông trại của mình.

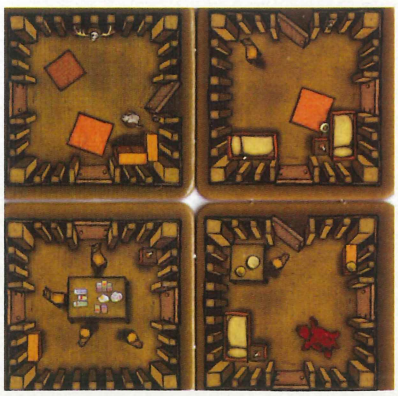
Mỗi người chơi sẽ có một nông trại trống tiêu điều cùng một căn nhà nhỏ hai gian. Trong đó hai vợ chồng nông dân chân lấm tay bùn cùng sống và làm lụng hòng phát triển vươn đến một tương lai phát đạt. Bạn sẽ định hướng cho tương lai của mình bằng con đường gì? Trồng trọt khai thác nông sản hay là lập trang trại chăn nuôi thú, hoặc buôn bán kiếm lời hay thậm chí là… đi lưu diễn hát rong để nuôi sống gia đình ? Tất cả những cảm giác khó khăn và gian khổ để dẫn đến những kết quả tuyệt vời là một cảm giác rất thật mà trò chơi sẽ đem lại cho người chơi. Cũng vì vậy không có gì ngạc nhiên khi Agricola đã đứng vị trí thứ 2 trong bảng xếp hạng những Board Games hay nhất của thế giới trong suốt một thời gian dài. Người chơi có thể sẽ trải qua những cảm giác rất là thê thảm và khổ cực, đến mức có người đã từng gọi trò chơi này là "Nông trại đau khổ", nhưng trò chơi vẫn có sức cuốn hút lạ thường đối với tất cả mọi người do những cảm giác mà nó đem lại.

Điều làm cho trò chơi khó khăn nhất chính là… những người chơi khác. Người chơi sẽ không phải một mình làm việc cực nhọc trong đây, mà sẽ có thêm nhiều

người chơi khác (Agricola có thể chơi được 3-5 người) cùng kiếm ăn với bạn. Thế nên bạn sẽ trải qua cảm giác phải giành giật từng chút một với người khác rất sâu sắc trong trò chơi này. Bạn muốn cày ruộng ? Nhưng chỉ có một cái máy cày mà thôi, ai đến sớm nhất sẽ mượn được. Bạn muốn nhận hạt giống về trồng trọt ? Nếu bạn không xếp hàng trước thì sẽ chẳng còn hạt nào cho bạn cả. Người chơi phải cân bằng giữa những việc mình cần làm và thứ tự ưu tiên của những việc đó.

Trò chơi mang tính chiến lược lâu dài vì những hành động bạn làm có tính chất chiến thuật chứ không phải chỉ đơn giản là thích gì làm nấy. Bạn muốn đẻ thêm con để gia đình tăng sức lao động ? Đầu tiên bạn phải đi lấy gỗ và lau sậy để làm nguyên vật liệu nhằm xây dựng phát triển nhà cho to hơn để con có chỗ ở, sau đó bạn phải kiếm đủ lương thực để cả nhà ăn và thêm một miệng ăn mới. Bạn muốn chăn nuôi ? Hãy chuẩn bị đi thu thập gỗ rồi tiếp đến là xây hàng rào

dựng chuồng gia súc, sau đó bạn có thể đi vào rừng bắt heo rừng về nuôi hoặc ra hợp tác xã mua cừu hoặc bò về, .v.v. Trò chơi đưa bạn đến với những tư duy của một người nông dân thật sự khi mỗi hành động đều tốn thời gian và công sức lao động của mình và bạn phải tính toán sao cho hiệu quả nhất ngày làm việc của mình. Vào những mùa thu hoạch lúa và rau quả của bạn sẽ gặt và hái được, heo bò cừu sẽ sinh sản thêm trong chuồng và bạn phải chuẩn bị lương thực cho cả nhà để có ăn đón mùa đông lạnh lẽo sắp đến. Nếu bạn không đủ lương thực ? Bạn hãy chịu đựng bỏ đi cái tôi của mình mà bò sang nhà láng giềng… xin ăn để nuôi sống gia đình. Mỗi lần xin ăn bạn sẽ bị trừ điểm rất nặng trong trò chơi này vì nó chứng tỏ bạn đã không thể dựa vào sức của mình chăm lo cho gia đình nhỏ của bạn.



Agricola là trò chơi đem lại cả hai thứ cho người chơi – chiến thuật và cảm giác. Chiến thuật trong Agricola rất hay, không quá phức tạp nhưng lại có chiều sâu rất cao vì người chơi còn có khả năng học thêm nhiều nghề khác nhau, với mỗi nghề hỗ trợ người chơi tốt hơn trong việc lao động. Chẳng hạn một người chơi đã có học nghề lái máy cày sẽ có thể một ngày cày 3 thửa ruộng so với những người khác chỉ có thể cày 1 thửa, một người chơi rành đường ngang ngõ tắt trong rừng sẽ tìm được nhiều gỗ hơn trong những chuyến đi vào rừng lấy gỗ, .v.v. Bên cạnh đó người chơi còn có thể xây dựng thêm nhiều cải tiến nhỏ để nâng cấp và hỗ trợ cho nông trại mình như hố ủ phân, nhà kho chứa lúa, cối xay gió, .v.v. với mỗi công trình đều có tính năng độc đáo và thú vị. Trò chơi đưa cho người chơi nhiều chọn lựa hấp dẫn để nâng cao sự thưởng thức của mình, đồng thời tạo cho người chơi m6ột cảm giác rất thật khi mình phải tự mình quyết đoán tất cả mọi thứ để xây dựng và duy trì nông trại của mình.

Agricola là một trò chơi hay và thích hợp cho những nhóm bạn hay gia đình vì nó có tính tranh đấu nhưng không gây ra xung đột hay tranh chấp quá cao. Nó là một trò chơi bạn có thể cùng thưởng thức với người thân và bạn bè và trầm trồ khen ngợi nông trại của nhau sau khi trò chơi đã kết thúc. Agricola chính là một Harvest Moon của thế giới Board Games, hãy đến với Agricola nếu bạn muốn trải qua cảm giác xây dựng và phát triển một nông trại của người nông dân Châu Âu năm xưa.

ANH KHOA

CALL OF DUTY BLACK OPS II

CUỘC CHIẾN ĐẤT HIẾM

Tài nguyên này chính là nguyên liệu quan trọng để sản xuất các cổ máy chiến tranh.

TÊN GAME	Call of Duty: Black Ops 2
THỂ LOẠI	Hành động
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Treyarch
NGÀY PHÁT HÀNH	13/11/2012
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PC, Xbox 360, PS3

Call of Duty: Black Ops kết thúc để lại quá nhiều câu hỏi cho chúng ta. Ai đã giết tổng thống Kenedy, Viktor Reznov là ai, và quan trọng nhất là điều gì đã xảy ra với Mason khi trò chơi kết thúc? Hai năm sau khi gieo rắc những câu hỏi đó vào đầu game thủ, Treyarch sẽ mang đến câu trả lời khi Call of Duty: Black Ops 2 sẽ phát hành trong tháng 11 năm nay.

Cốt truyện của game được viết bởi David Goyer – đồng tác giả của Dark Knight và Batman Begins. Có nhiều điểm được lấy ý tưởng từ quyển sách Wired for War: The Robotics Revolution and Conflict in the 21st Century (tạm dịch: Cuộc cách mạng robot và Xung đột trong thế kỷ 21) sẽ xoay quanh một cuộc chiến tranh lạnh mới đang diễn ra. Cuộc chiến này liên quan đến nguồn đất hiếm, thứ nguyên liệu cực kì quan trọng để sản xuất các cỗ máy chiến tranh không người lái (drone) đang dần thay thế con người trong các cuộc giao tranh một mất một còn. Giao tranh thực sự bùng nổ khi Raul Menendez, một nhân vật còn nằm trong vòng bí ẩn, đột nhập vào hệ thống điều khiển drone của Mỹ và tấn công vào Los Angeles.

Câu chuyện của Black Ops 2 sẽ là sự tiếp nối những gì đã diễn ra trong phiên bản đầu, nhưng chạy theo hai tuyến thời gian song song: tương lai của năm 2025, và quá khứ của những năm 80 thế kỷ trước. Game thủ sẽ vào vai hai cha con Alex Mason và David Mason để chiến đấu trên cả hai khoảng thời gian khác nhau này. Mối quan hệ cha con giữa hai nhân vật này cũng đóng một vai trò nhất định trong toàn bộ trò chơi. Những bí mật còn bỏ ngỏ trong phiên bản đầu sẽ được tiết lộ dần khi câu chuyện của Black Ops 2 diễn ra theo lời kể của cựu binh Frank Woods, bao gồm cả vụ ám sát tổng thống Kenedy, nhân vật "tưởng tượng" Viktor Reznov và nhiều điều bí ẩn khác.

Sẽ có nhiều nhiệm vụ trong game được đặt tại khu vực Trung Mỹ những năm 80, với nhiều tính năng quen thuộc như điều khiển phương tiện cơ giới. Đặc biệt, game cho phép người chơi điều khiển một máy bay VTOL (phản lực lên thẳng) một cách tự do, bao gồm cả lựa chọn hướng bay và không chiến với những máy bay khác.

Một điểm mà những game thủ hạng nặng chắc chắn đã nhận thấy trong nhiều năm trở lại đây chính là việc thời lượng các trò chơi ngày càng ngắn đi, ngay cả Call of Duty cũng không ngoại lệ. Tuy nhiên, với Black Ops 2, Treyarch đang cố gắng thay đổi chiều hướng này bằng cách thêm vào một mục chơi được gọi là "Strike Force". Về cơ bản, đây là những nhiệm vụ chơi đơn được xen vào

giữa cốt truyện chính, mỗi lần là những nhiệm vụ khác nhau mà game thủ cần phải lựa chọn một trong số đó để thực hiện. Tùy thuộc vào sự lựa chọn của bạn, cốt truyện của game sẽ diễn biến theo những phân nhánh và dẫn đến kết cục khác nhau. Bằng cách này, người chơi sẽ có thêm động lực để trở lại với phần chơi đơn của game. Một điều đặc biệt trong những nhiệm vụ Strike Force này là bạn hoàn toàn có thể … tử nạn. Nghe hơi lạ lùng, nhưng cái chết của nhân vật trong phần chơi này đồng nghĩa với việc anh ta sẽ biến mất trong tất cả các nhiệm vụ sau đó, đồng thời nhiệm vụ đó cũng được tính là thất bại.

Bên cạnh các pha hành động – bắn súng quen thuộc, Strike Force cũng mang lại một luồng gió mới cho game thủ khi sở hữu những tính năng của thể loại chiến thuật nhóm, trong đó bạn có thể ra lệnh cho đồng đội tiến lên, ẩn nấp hay trực tiếp yêu cầu họ vào vị trí đã định sẵn nhờ vào góc nhìn chiến thuật từ một máy bay không người lái (được gọi là Overwatch Mode), sử dụng các loại chiến xa không người lái hay trực tiếp "nhảy" vào tầm nhìn của đồng đội và điều khiển họ một cách trực tiếp. Tất cả các nhiệm vụ trong mỗi màn chơi Strike Force sẽ là cố định, nhưng bạn có nhiều cách khác nhau để thực hiện các nhiệm vụ này.

Trong phiên bản demo chế độ Strike Force dành cho báo giới, AI của đối thủ tỏ ra đủ khả năng để thích nghi với môi trường mới này và có thể mang lại cho game thủ những trận đọ súng nảy lửa bất kể họ thực hiện màn chơi của mình theo cách nào. Tất nhiên, đây vẫn là Call of Duty - xông vào đối thủ với khẩu súng đầy đạn luôn là lựa chọn tốt hơn những pha hành động lén lút.

Mục chơi zombie vẫn tồn tại trong game, bởi đây đã trở thành một thương hiệu riêng trong các phiên bản COD của Treyarch. Black Ops 2 sẽ mang lại "những chế độ chơi mới với nhiều zombie hơn hẳn" – theo lời đại diện Treyarch. Đây cũng là chế độ chơi co-op duy nhất đã được xác định sẽ có mặt trong Black Ops 2, trong khi phần chơi co-op theo chiến dịch vẫn chưa được công bố. Phần chơi Multiplayer dĩ nhiên cũng sẽ xuất hiện, nhưng với nhiều thay đổi lớn. Treyarch cho biết họ đã xem xét và chỉnh sửa lại toàn bộ các tính năng tạo nhân vật (create a class), chuỗi killstreak… nhằm mang lại một trải nghiệm mới cho game thủ. Tất cả các màn chơi multiplayer đều sẽ lấy bối cảnh năm 2025, với các loại khí tài tương lai cho phép Treyarch tự do sáng tạo.

Riêng về phần hình ảnh, những gì mà nhà phát triển đang hướng đến là "chất lượng hình ảnh PC chạy ở mức 60 khung hình/giây trên các hệ console" – và bản demo tỏ ra Treyarch không hề khoác lác khi tuyên bố điều này. Công nghệ bắt chuyển động cũng được sử dụng nhằm tái dựng những động tác chân thực hết mức có thể cho các nhân vật trong game, kể cả những chú ngựa đã xuất hiện trong đoạn trailer vừa được trình chiếu. Với một cốt truyện mới toanh đầy hứa hẹn và phần hình ảnh đẹp mắt, chỉ cần Treyarch khắc phục được điểm yếu về âm thanh cố hữu trong tất cả các tựa Call of Duty của mình, Black Ops 2 sẽ trở thành một bữa tiệc nghe nhìn thực sự xứng đáng để game thủ thưởng thức trong mùa "bão game" cuối năm nay.

PHẠM LÊ

HÒN ĐẢO ĐIÊN RỒ

FARCRY3

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Jason Brody chỉ là một gã trai bình thường đang cùng bạn bè tham gia vào một chuyến nghỉ mát trên vùng biển Đông Nam Á. Tuy nhiên, chuyến du lịch của cả nhóm nhanh chóng rơi vào rắc rối khi họ đặt chân lên một hòn đảo chưa hề được đánh dấu trên bản đồ, và tìm thấy bản thân mình nằm giữa vòng vây của một băng đảng điên rồ và tàn ác.

TÊN GAME	FAR CRY 3
THỂ LOẠI	Nhập vai hành động
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Ubisoft Montreal
NGÀY PHÁT HÀNH	02/09/2012
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PS3, PC, Xbox 360

Far Cry 3 đánh dấu sự trở lại của Ubisoft với bối cảnh hòn đảo nhiệt đới vốn đã quen thuộc với game thủ từ những ngày đầu của dòng game Far Cry. Sau 8 năm kể từ ngày phát hành phiên bản đầu tiên, công nghệ đã tiến bộ đủ để biến hòn đảo nhiệt đới vốn đã quá tươi đẹp trong Far Cry trở thành một thiên đường thực thụ, được che phủ bởi màu xanh ngút ngàn của cây cỏ, bầu trời và biển cả. Tuy nhiên, ẩn ngay dưới lớp áo màu xanh này là một thế giới hoàn toàn khác, đen tối, điên rồ, hỗn loạn và đầy chết chóc.

Với Far Cry 3, có vẻ như Ubisoft đã rút kinh nghiệm từ những nhược điểm mà bối cảnh Phi châu của Far Cry 2 phạm phải, và trở lại với những yếu tố nền tảng của phiên bản đầu tiên. Bạn sẽ tìm thấy một thế giới mở rộng lớn, cho phép game thủ tự do quyết định phương hướng hành động, cách giải quyết các tình huống trước mắt, những món vũ khí ồn ào và chết người cùng với nền đồ họa "khủng" từng đẩy lùi vô số game thủ khỏi những cuộc đọ súng của game. Jason Brody sẽ có cơ hội để khám phá mọi nơi trên hòn đảo mới, với rất nhiều điều thú vị đang chờ đợi anh chàng sau những ngõ ngách bất ngờ. Trên suốt cuộc hành trình, Jason sẽ gặp phải nhiều nhân vật khác nhau, và phần lớn trong số họ có một đặc điểm chung – sự vặn vẹo về tâm lý khi phải sinh sống trên hòn đảo điên rồ này.

Lối chơi mở của Far Cry 3 chính là điểm nhấn quan trọng nhất của trò chơi. Bạn có thể tự do lựa chọn hành động của mình mà không bị gò bó quá mức vào một cốt truyện tuyến tính như trong phiên bản đầu tiên. Bằng cách đặt những chi tiết ngoài lề vào những địa điểm có phần bí mật trong game, chẳng hạn tận cùng của một hang sâu hay trong những cánh rừng rậm rạp, những ai yêu thích khám phá sẽ có được những phần thưởng nho nhỏ khi họ có thể hiểu thêm về bối cảnh của trò chơi, những gì đã từng xảy ra trên hòn đảo này cũng như những nhiệm vụ phụ thú vị. Có phần giống với Far Cry 2 ở mức độ rộng mở và lối chơi tự do, nhưng Far Cry 3 cố gắng giúp người chơi tập trung hơn vào việc mình đang làm trong khi vẫn tô đậm những tình tiết quan trọng trong cốt truyện bằng cách "thắt" trò chơi tại những thời điểm cần thiết, giúp game thủ không bị choáng ngợp và lạc lối trước sự rộng lớn của trò chơi.

Nhưng mặc cho tất cả những thứ "râu ria" làm trò chơi thêm phần phong phú, về cơ bản Far Cry 3 vẫn là một game hành động với súng ống và bạo lực. Bằng cách

thêm vào game những động tác cận chiến và một ít gia vị của thể loại hành động lén lút, mảng chiến đấu trong Far Cry 3 tỏ ra hết sức thú vị đối với những ai yêu thích sự tự do của một game sandbox. Game thủ có thể lựa chọn giữa việc đá thẳng vào cửa chính với khẩu súng trên tay, lén lút hạ thủ mà không tốn một viên đạn hay trở thành một tay bắn tỉa gieo rắc kinh hoàng từ khoảng cách an toàn. Cách thiết kế các khu vực trong game cũng giúp game thủ có thêm các tùy chọn nho nhỏ cho hành động của mình. Jason muốn giới thiệu khẩu súng mới nhặt được với đối thủ? Vậy thì ổn thôi, nhưng bạn muốn thực hiện điều đó theo cách nào, trực tiếp làm Rambo càn quét hay xả đạn khi đang hạ xuống từ vách núi cao, theo đúng kiểu Spiderman?

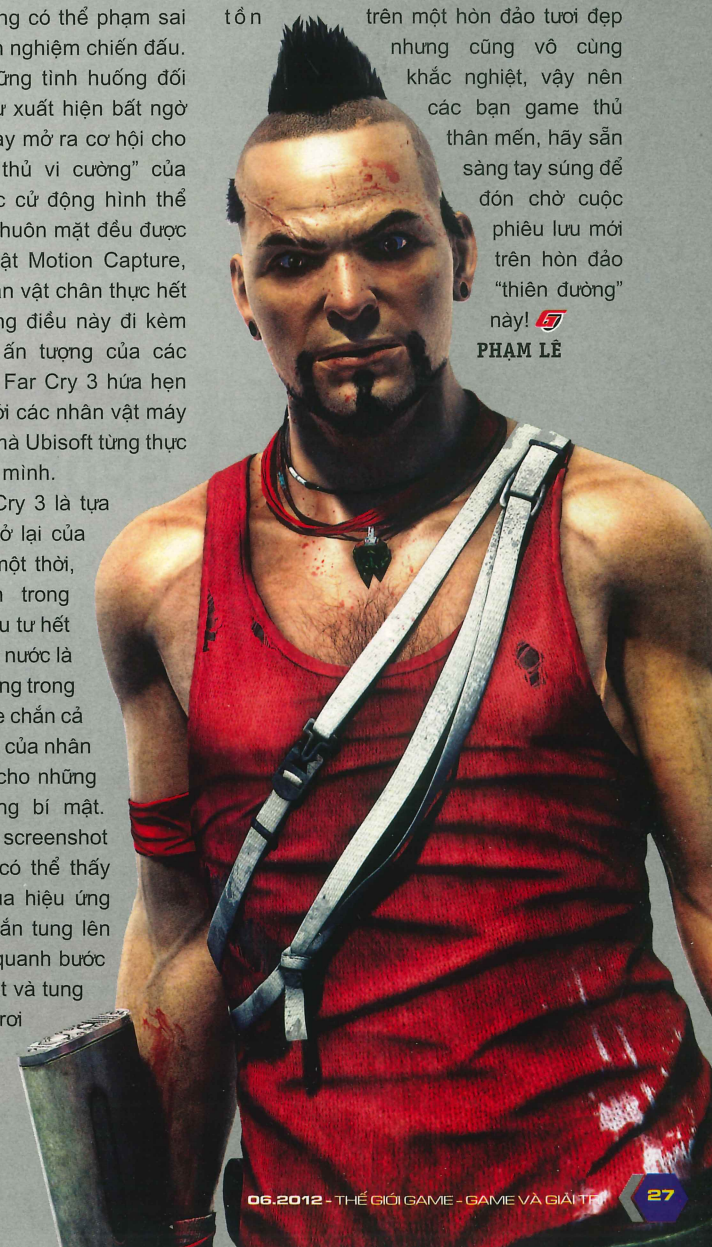
Hệ thống vũ khí trong Far Cry 3 sẽ bao gồm rất nhiều loại vũ khí khác nhau nhưng đều quen thuộc với các game thủ FPS. Riêng tính năng kẹt đạn đã từng xuất hiện trong Far Cry 2 sẽ được loại bỏ trong tựa game mới này, giúp các pha đọ súng trở nên liền mạch và khốc liệt hơn. Game thủ có thể ẩn sau các vật thể và sử dụng tính năng blind fire (bắn không ngắm) để giảm bớt khả năng trúng đạn, nhưng sẽ phải trả giá bằng độ chính xác của súng. Thông qua các trận chiến, kinh nghiệm chiến đấu của Jason sẽ tăng dần và giúp Jason có thể học được một loạt kĩ năng mới nhằm biến mình trở thành một chiến binh hoàn hảo hơn theo thời gian – Ubisoft vẫn rất kín tiếng về tác dụng cụ thể của những kĩ năng này, cũng như ảnh hưởng của chúng lên Jason trong thực tế. Tuy nhiên, một con người bình thường chắc hẳn không thể nào bình tĩnh thực hiện việc phóng dao hạ đối thủ từ xa như đã được thể hiện trong các đoạn trailer, nên đây rất có thể là một trong những kĩ năng mà Jason học được trong game.

Sau khi có đầy đủ "đồ chơi" để đối phó với các tình huống trong game, đã đến lúc các đối thủ máy vào cuộc. Chúng sẽ hoạt động dựa trên một cơ chế AI mới được Ubisoft nhấn mạnh về chất "người", có nghĩa là chúng cũng có thể phạm sai lầm tùy thuộc vào kinh nghiệm chiến đấu. Bạn sẽ nhìn thấy những tình huống đối thủ khựng lại trước sự xuất hiện bất ngờ của Jason, và điều này mở ra cơ hội cho những pha "tiên hạ thủ vi cường" của game thủ. Tất cả các cử động hình thể và cả biểu cảm trên khuôn mặt đều được dựng lại bằng kỹ thuật Motion Capture, giúp tạo ra những nhân vật chân thực hết mức có thể. Khi những điều này đi kèm với phần lồng tiếng ấn tượng của các nhân vật quan trọng, Far Cry 3 hứa hẹn sẽ là một tựa game với các nhân vật máy đậm chất người nhất mà Ubisoft từng thực hiện trong lịch sử của mình.

Như đã nói, Far Cry 3 là tựa game đánh dấu sự trở lại của "sát thủ phần cứng" một thời, nên phần hình ảnh trong game được Ubisoft đầu tư hết sức kĩ lưỡng. Đặc biệt, nước là một yếu tố rất quan trọng trong game khi nó có thể che chắn cả âm thanh và thân hình của nhân vật chính, mở đường cho những tình huống hành động bí mật. Nhìn vào những bức screenshot của game, chúng ta có thể thấy mức độ chân thực của hiệu ứng nước, chúng có thể bắn tung lên khi va chạm, lan tỏa quanh bước chân của các nhân vật và tung bọt trắng xóa khi rơi xuống từ trên cao. Hiệu ứng ánh sáng tiên tiến cũng có mặt trong game và được thể hiện rõ nhất trên các bề mặt kim loại, chẳng hạn những khẩu súng mà game thủ cầm trên tay, khi góc độ phản chiếu và độ sáng thay đổi tùy theo vị trí của chúng so với các nguồn sáng.

Vậy là trong lần trở lại này, mặc dù không còn được thực hiện bởi bàn tay "cha đẻ" Crytek, Far Cry 3 của Ubisoft Montreal vẫn tỏ ra đầy tiềm năng và hứa hẹn sẽ là một tựa game hành động bom tấn mới của 2012. Đây sẽ là cuộc chiến sinh tồn trên một hòn đảo tươi đẹp nhưng cũng vô cùng khắc nghiệt, vậy nên các bạn game thủ thân mến, hãy sẵn sàng tay súng để đón chờ cuộc phiêu lưu mới trên hòn đảo "thiên đường" này!

PHẠM LÊ



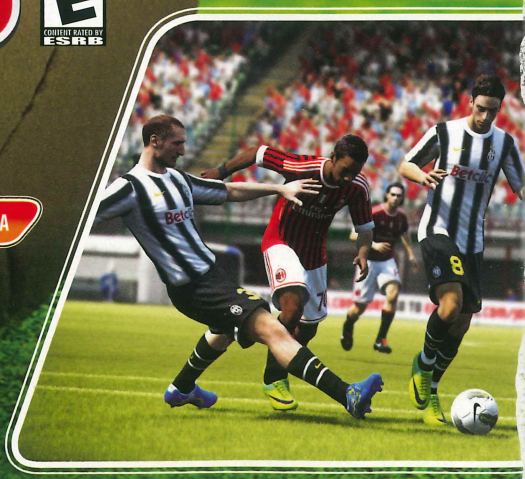
NHỮNG CẢI TIẾN CÁCH MẠNG

Dòng game bóng đá FIFA của hãng EA sắp ra mắt phiên bản năm 2013 với nhiều cải tiến mang tính "cách mạng", theo như cách mà hãng quảng bá. Chúng ta hãy cùng điểm qua xem những nét mới mà FIFA 13 sẽ đem lại cho các fan của mình nhé.

EA SPORTS™

FIFA 13

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB



Thể loại: Bóng Đá | Phát triển: EA | Phát hành:EA

Ngày phát hành: Quý 2/2012 | ESRB (Tuổi): Everyone

Hệ máy: PC, PS3, X360

Theo nhà sản xuất David Rutter của FIFA 13, trò chơi sẽ cải thiện một số yếu tố đã từng được giới thiệu trong phiên bản FIFA 12 như Player Impact Engine, hệ thống AI cải tiến, kỹ năng lừa bóng thật hơn, đá phạt chiến thuật. Ngoài ra, FIFA 13 cũng giới thiệu đến người chơi hệ thống mới mang tên "First Touch", vốn sẽ ảnh hưởng đến khả năng tiếp bóng của các cầu thủ giúp chúng trở nên thực tế và tự nhiên hơn rất nhiều.

Player Impact Engine được giới thiệu ở FIFA 12 đã tạo nên được mức độ chân thực rất cao về mặt chuyển động và tương tác giữa các cầu thủ, tuy nhiên cũng xuất hiện một số lỗi khá buồn cười khi các cầu thủ "đổ chồng" lên nhau và thực hiện các động tác "kì quặc". Với hệ thống Player Impact Engine cải tiến ở FIFA 13, hệ thống sẽ tự động nhận diện những pha va chạm, tiếp xúc của các nhân vật và đưa ra những hành động hợp lý như té ngã, nhảy tránh, lấn người, mất thăng bằng... Ngoài ra, những chỉ số hình thể như sức mạnh, chiều cao, cơ bắp... của từng cầu thủ cũng sẽ ảnh hưởng đến khả năng tranh bóng tay đôi: những cầu thủ cao to hơn sẽ có lợi thế về tì đè và gây áp lực lên đối thủ và khả năng giữ bóng của họ. Đặc biệt nếu như sở hữu những trung vệ cao to và đấu tay đôi tốt, bạn hoàn toàn có thể tham gia cắt các đường bóng hoặc cản trở tiền đạo đối phương trước khi họ nhận được bóng. Đây được xem là lợi thế khá chủ động cho những hậu vệ trong FIFA 13 mà ở các phiên bản trước chưa được đề cập đến.

Hệ thống AI của FIFA 13 cũng đã được cải tiến nổi bật và sẽ bị ảnh hưởng bởi nhiều yếu tố: lối chơi, chỉ số, chiến thuật... của người điều khiển. Tùy theo thế trận, các cầu thủ AI sẽ biết cách di chuyển thông minh để lên bóng hay lùi về phòng thủ kịp lúc. Đặc biệt với những tiền đạo nhanh nhẹn và chớp thời cơ tốt như Robin van Persie (Arsenal) hay Kun Aguero (Man City), họ có thể chạy cắt mặt hậu về đối phương để giành bóng hoặc di chuyển không bóng để lôi kéo đối thủ, tạo khoảng trống cho đồng đội. Với những cầu thủ dạng điều tiết trận đấu hay chuyền xa như Pirlo (Juventus), họ có thể di chuyển tự do ở giữa sân và tung những đường chuyền xa lật cánh. Trong khi đó với các hậu vệ cánh lão luyện như Dani Alves (Barca), khi nhận thấy trung vệ đội nhà đã cướp được bóng và phản công nhanh, họ lập tức băng lên ở đường biên để "vào thế" chồng cánh. Khả năng di chuyển không bóng của các cầu thủ trong FIFA 13 cho thấy sự cải tiến rất lớn về mặt AI và giúp trò chơi gần với thực tế bóng đá hiện đại ngày nay.

Khả năng lừa bóng (dẫn bóng) của các cầu thủ trong FIFA 13 cũng được hoàn thiện hơn, đặc biệt là khi bạn điều khiển những "siêu nhân" như Messi (Barca) hay Cristiano Ronaldo (Read Madrid). Ngoài khả năng xoay 360 độ có từ phiên bản trước, các cầu thủ trong FIFA 13 có khả năng điều tiết tốc độ và động tác của mình khi đang chạy, cho phép họ có những pha "biến tấu" để đánh lừa hậu vệ đối phương. Bằng cách đẩy xa hay đẩy gần analog trái, bạn có thể chỉnh tốc độ chạy của cầu thủ nhanh hay chậm một cách tự nhiên hơn, thực hiện các động tác kỹ thuật qua người rồi lại tăng tốc bất ngờ. Với những "ảo thuật gia" đi bóng như Messi, bạn sẽ có rất nhiều phương án để đi bóng qua đối thủ: vài lần chạm bóng, đảo người rồi bất ngờ tăng tốc...

Hệ thống đá phạt trong FIFA 13 cũng có những nét mới việc việc cho phép đến 3 cầu thủ tham gia dàn dựng pha đá phạt: chuyền bóng, che hướng bóng cho thủ môn khỏi đoán, hay đơn giản là giả bộ sút. Về phía các hậu vệ, họ cũng có thể gia tăng người lập hàng rào khi đối phương đá phạt và dùng các hậu vệ cao lớn để nhảy lên cản phá các pha đá phạt hiểm hóc. Thậm chí bạn có thể điều khiển hàng rào vi phạm luật tiến gần cầu thủ đá phạt, nhưng cần cẩn thận với trọng tài khi họ nhìn thấy.

Tính năng nổi bật cuối cùng mà FIFA 13 giới thiệu là "First Touch System", một tính năng mới nói về khả năng tiếp bóng của cầu thủ trong game. Khác với phiên bản trước khi cầu thủ có thể tiếp bóng một cách "thần kỳ" bất kể đường chuyền có mạnh, cao hay thấp, ở hệ thống mới trong FIFA 13, khả năng tiếp bóng của cầu thủ sẽ ảnh hưởng rất nhiều khi bóng bổng, độ xoáy, chỉ số cầm bóng của cầu thủ đó. Do vậy, nếu người chơi thực sự "nhạy cảm" với quả bóng thì sẽ cảm thấy bóng sẽ không có khuynh hướng bám vào chân người chơi và sẽ hay bị văng ra ngoài nếu đỡ bóng không đúng thời điểm, khá sát với thực tế.

FIFA 13 được hứa hẹn sẽ chân thực đến từng chi tiết, và 5 tính năng trên chỉ là hé lộ rất nhỏ của EA trước khi hội nghị E3 hoặc xa hơn là hội chợ game Gamescom tại Đức vào tháng 8. Hi vọng đến thời điểm đó, những tính năng khác của FIFA 13 sẽ được hé lộ thêm và đặc biệt ngày phát hành của trò chơi cũng sẽ được hé lộ.

CẨM TÚ

GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

Krater

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Fatshark | **Phát hành:** Lace Mamba Global | **Thể loại:** Nhập vai | **Ngày phát hành:** 12/06/2012

Một trong những trò chơi nhập vai với góc nhìn từ trên xuống ấn tượng với bối cảnh là thế giới tương lai sau thảm hoạ. Vào vai một trong nhóm các nhà thám hiểm đang tìm cách vượt qua mọi thử thách và hồi sinh thành phố hoang tàn nằm trong một hố thiên thạch khổng lồ. Krater hỗ trợ cả chế độ chơi đơn và co-op trực tuyến cho phép người chơi cùng bạn bè hợp tác hoàn thành từng nhiệm vụ.

Sid Meier's Civilization V: Gods & Kings

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Firaxis | **Phát hành:** 2K Games | **Thể loại:** Chiến thuật theo lượt
Ngày phát hành: 19/06/2012

Phiên bản mở rộng lần này đưa người chơi ngược thời gian trở về tham gia vào các trận đánh giữa các triều đại và vương quốc cổ xưa trong quá khứ. Game thủ sẽ được cung cấp hệ thống các đơn vị chiến đấu mới, thú vị cả trên bộ lẫn dưới nước. Với 9 nền văn minh, các kỳ quan, tòa nhà, tài nguyên và kỹ thuật mới được bổ sung, game thủ sẽ tự mình gầy dựng một đế chế của riêng mình đồng thời tìm cách thống trị thế giới.

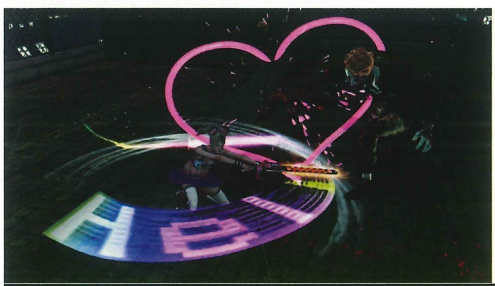
The Secret World

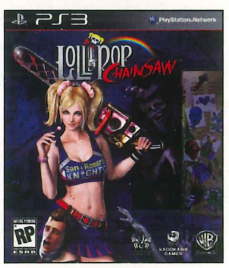
Hệ máy: PC | **Phát triển:** Funcom | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Nhập vai
Ngày phát hành: 19/06/2012

Trò chơi thể loại nhập vai trực tuyến, có bối cảnh diễn ra trên trái đất thời hiện đại, đồng thời cũng mang một cốt truyện huyền bí, cổ xưa. Một thế giới bí mật, nơi tồn tại ma thuật, những con quái vật đi lang thang và những lực lượng huyền bí đang đấu tranh giành quyền thống trị trái đất. Trong thế giới đó, người chơi sẽ đóng vai trò quyết định khi phải không ngừng chiến đấu chống lại thế lực bóng tối.

Lollipop Chainsaw

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Grasshopper Manufacture | **Phát hành:** Warner Bros | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 12/06/2012



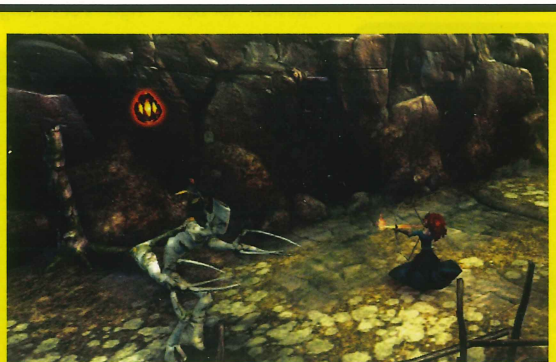


Lollipop Chainsaw là trò chơi hành động kinh dị nhưng lại khá vui tươi và đầy màu sắc với nhân vật chính là cô thợ săn thây ma Juliet Starling. Nhiệm vụ chính của người chơi khi vào vai cô đội trưởng cổ động này là phát hiện và tiêu diệt xào huyệt của một ổ dịch zombie khổng lồ. Với vũ khí chính là chiếc cưa máy, Juliet tha hồ trổ tài diệt ma kết hợp với các động tác cổ động đẹp mắt.

Brave

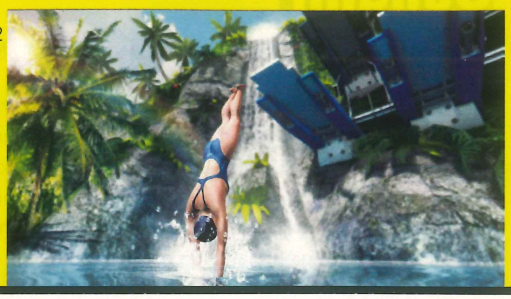
Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Behaviour Interactive | **Phát hành:** Disney Interactive Studios **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 19/06/2012

Tựa game dựa trên bộ phim hoạt hình cùng tên của Disney và Pixar, nói về nàng Merida can đảm, người dám đối mặt với truyền thống và thách thức để thay đổi số phận của mình. Người chơi sẽ điều khiển nhân vật chạy, nhảy và chiến đấu trong bối cảnh đậm chất thần thoại, bí ẩn của xứ Scotland. Brave hỗ trợ cả chơi đơn lẫn co-op dành cho gia đình và bạn bè cùng nhau trải nghiệm thời gian thư giản thú vị.



Summer Stars 2012

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** 49Games | **Phát hành:** Deep Silver | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 01/06/2012



Summer Stars 2012 sẽ cho phép người chơi trải nghiệm các sự kiện, giải đấu và các cuộc thi tại những địa điểm thú vị trên khắp thế giới. Với hơn 18 bộ môn thể thao mùa hè khác nhau như nhảy ba bước, đua xe đạp địa hình, lặn hay chạy nước rút, game thủ sẽ có thể chứng minh tài năng của họ và trở thành một vận động viên dẫn đầu. Summer Stars 2012 hỗ trợ điều khiển truyền thống cũng như điều khiển chuyển động PlayStation Move .

Clan of Champions

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Acquire | **Phát hành:** NIS | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 19/06/2012

Tựa game hành động Clan of Champions sẽ cho phép game thủ sẽ lựa chọn 1 trong 3 lớp nhân vật khác nhau, bao gồm con người, Elf hay Orc và lên đường hoàn thành các nhiệm vụ. Game thủ có thể chơi một mình hoặc với người chơi khác qua chế độ co-op hỗ trợ đến 3 người chơi trực tuyến. Ngoài ra còn có chế độ chiến đấu 3vs3 thú vị. Game cũng bổ sung các gói tải về với các nhiệm vụ, vật phẩm và vũ khí mới.

Dirt Showdown

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Codemasters | **Phát hành:** Codemasters
Thể loại: Đua xe | **Ngày phát hành:** 29/05/2012

Phiên bản mở rộng của tựa game đua xe nổi tiếng Dirt 3, Dirt Showdown bổ sung 3 chế độ chơi mới, bao gồm Race, Showdown và Demolition. Người chơi một lần nữa sẽ được thử tay lái lụa của mình trên những vòng đua mới với địa hình hiểm trở và đầy rẫy thử thách.

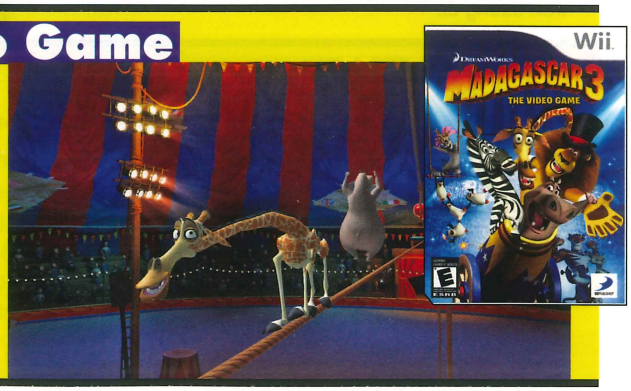
Steel Battalion:

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** FromSoftware | **Phát hành:** Capcom | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:**

Lấy bối cảnh năm 2082, khi tất cả chất bán dẫn để làm ra các bộ vi xử lý máy tính cạn kiệt do một loại vi khuẩn phá hủy. Cuộc chiến tranh giành quyền lực giữa các siêu cường quốc lại nổ ra bằng vũ khí cơ học. Game thủ sẽ ngồi vào buồng lái của các chiến xa là những con robot khổng lồ, lực lượng chủ yếu và mạnh mẽ nhất của quân đội. Đặc biệt người chơi sẽ thực hiện mọi thao tác điều khiển thông qua Kinect.

Madagascar 3: The Video Game

Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Monkey Bar Games | **Phát hành:** D3 Publisher | **Thể loại:** Hành động Ngày phát hành: 05/06/2012



Người chơi giúp sư tử Alex, ngựa vằn Marty, hà mã Gloria và hươu cao cổ Melman tìm đường về nhà trong khi vừa làm việc cho một rạp xiếc lưu động. Game thủ sẽ phải hoàn thành các nhiệm vụ hài hước và đầy thách thức. Hầu hết các nhân vật quen thuộc trong loạt phim Madagascar như King Julien, Maurice, Mort, Phil, Mason cùng các bạn mới như sư tử biển Stefano, hổ Vitaly và báo đốm Gia đều sẽ xuất hiện trong game.

Gungnir

Hệ máy: PSP | **Phát triển:** Sting | **Phát hành:** Atlus | **Thể loại:** Chiến thuật | **Ngày phát hành:** 12/06/2012

Bối cảnh là một vương quốc, nơi người nghèo khổ luôn phải chịu đàn áp từ tầng lớp thống trị. Họ luôn phải tìm cách chiến đấu cho sự sống còn của mình. Cốt truyện của game xoay quanh hành trình trốn chạy của một cô gái bí ẩn và ngọn giáo Gungnir có quyền năng vô biên từ thiên đàng rơi xuống. Với những người bạn mới, họ sẽ cùng nhau chiến đấu và giành lại tự do cho vùng đất.

LEGO Batman 2: DC Super Heroes

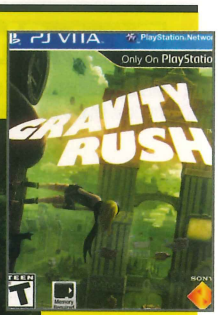
Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Traveller's Tales | **Phát hành:** Warner Bros. Interactive | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 19/06/2012

Ngoài bộ đôi Batman và Robin, các siêu anh hùng nổi tiếng khác từ thế giới truyện tranh DC như Superman, Wonder Woman và Green Lantern sẽ cùng hợp tác để cứu thành phố Gotham khỏi sự hủy diệt dưới bàn tay những tên tội phạm khét tiếng như Lex Luthor và Joker. Với hình ảnh phong cách LEGO hài hước, người chơi có được những trải nghiệm vừa mới lạ vừa quen thuộc khi điều khiển biệt đội các siêu anh hùng này.

Gravity Rush

Hệ máy: PS Vita | **Phát triển:** SCE Studios Japan | **Phát hành:** Sony Computer Entertainment | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 12/06/2012

Hãy chuẩn bị sẵn sàng bước vào thế giới viễn tưởng khi quyền kiểm soát trọng lực giờ đây đã nằm trong tay game thủ. Vào vai một nữ anh hùng trên hành trình tìm kiếm lại ký ức đồng thời để bảo vệ tương lai trong bối cảnh một thế giới đang sụp đổ. Khả năng đặc biệt cho phép nhân vật di chuyển từ đường phố lên các bức tường cũng như lợi dụng nó đến chiến đấu chống lại các đối thủ nguy hiểm và cứu lấy thành phố.



Toki Tori 2

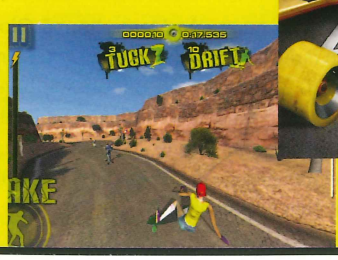
Hệ máy: iPhone | **Phát triển:** Two Tribes | **Phát hành:** Two Tribes
Thể loại: Phiêu lưu, giải đố | **Ngày phát hành:** Q2/2012

Toki Tori 2 là phần tiếp theo của loạt game phiêu lưu giải đố nổi tiếng trên hệ máy gameboy và từng giới chuyên môn đánh giá khá cao. Phiên bản trò chơi lần này được thực hiện với đồ hoạ hoàn toàn mới theo phong cách 3D. Game thủ sẽ điều khiển nhân vật chính là chú gà màu vàng ngộ nghĩnh trên 1 hành trình phiêu lưu hoàn toàn mới và tìm cách vượt qua mọi chướng ngại trên đường đi.

Downhill Xtreme

Hệ máy: Android | **Phát triển:** Distinctive Games | **Phát hành:** Distinctive Games | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 31/05/2012

Đua ván Longboard hiện đang nổi lên như một môn thể thao ngày càng phổ biến, một dạng kết hợp giữa trượt ván và trượt tuyết. Downhill Xtreme là trò chơi được thiết kế nhằm đem lại trải nghiệm về cảm giác mạnh, tốc độ cũng như âm nhạc và văn hóa đặc trưng của môn thể thao này. Người chơi sẽ bắt đầu từ giải nghiệp dư đến chuyên nghiệp, đồng thời có thể cạnh tranh trên bảng xếp hạng toàn cầu.



Diablo III

THIÊN THẦN PHẾ CÁNH

Bạn đã hạ bao nhiêu quái vật trong đời game thủ? Còn rất, rất nhiều quái vật lớn bé đang chờ đợi bạn bên ngoài vùng đất Tristram mới.

CHIẾN ĐỊA TRẦN GIAN

Chào mừng bạn trở lại trần gian - chiến trường giữa thiên đường và địa ngục. Nhưng hãy nhớ chính người phàm của bạn mới là người kết thúc khói lửa binh đao.

Diablo III không chỉ nói về cuộc chiến của nhân loại với 7 chúa quỉ. Bản thân tựa game này đã tỏ ra quá cạnh tranh mà không ít hãng đã phải dời ngày phát hành trò chơi của họ. Vậy liệu Diablo III có xứng đáng để chơi? Để đi tìm đáp án cho câu trả lời này, có lẽ câu hỏi đầu tiên mỗi game thủ phải tự hỏi là "Liệu mình biết gì về dòng game Diablo?".

Diablo III lấy bối cảnh khoảng 20 năm sau kết thúc của phần II. Một lần nữa thánh địa Sanctuary bị đe dọa bởi thế lực ma quỷ từ địa ngục Burning Hell. Qua lời kể của Deckard Cain, một nhà học giả uyên thâm cũng là hậu duệ cuối cùng của hội Horadrim, toàn bộ cốt truyện của trò chơi được tóm tắt ngắn ngọn nhưng đầy đủ và súc tích...ngay tại màn hình cài đặt game, trong tiếng đàn guitar réo rắt.

Diablo III ra đời cách phiên bản trước hơn 1 thập kỷ. Đó là một khoảng thời gian khá dài, gần như cả một thế hệ game thủ chỉ nghe loáng thoáng hoặc biết sơ về series game kinh điển này. Đó là lý do tại sao Blizzard lại tung ra rất nhiều thông tin, phim ảnh trước khi trò chơi được phát hành nhằm tóm tắt ngắn gọn cốt truyện của Diablo, giúp cho lớp game thủ mới dễ dàng tiếp cận và tự tin đặt chân vào thế giới của quỷ dữ và thiên thần.

Đối với các fan "ruột", thì Diablo chưa bao giờ là game có kết thúc. Khái niệm này đã tồn tại từ lúc chưa xuất hiện game online và Internet băng thông rộng chưa phổ biến. Khi nhắc đến Diablo, người ta nghĩ ngay đến làm thế nào để xây dựng nhân vật và khám phá những vật phẩm, trang bị quý hiếm nhất.

TRỞ VỀ TRISTRAM

Quá nhiều kỳ vọng vào tượng đài game kinh điển sau hơn 11 năm chờ đợi, để rồi chật vật với khâu đăng nhập trong ngày ra mắt, nhất là với các game thủ mua phiên bản Mỹ (US). Chưa kể nhiều game thủ tỏ ra thất vọng khi Diablo III lại đơn giản hóa quá nhiều chức năng, bị ảnh hưởng nặng của phong cách World of Warcraft (WoW-style). Sau khi đăng nhập trò chơi, chỉ cần nhìn thoáng cũng đã tiết lộ toàn bộ những điều bạn cần biết cũng như mong đợi trong series game Diablo. Năm lớp nhân vật, phân biệt rõ nét giữa cận chiến và tầm xa. Chẳng hạn như Barbarian và Monk thiên về sáp lá cà, trong khi đó Wizard và Demon Hunter là những bậc thầy trong chiến đấu khoảng cách xa. Lớp nhân vật cuối cùng lai giữa Necromancer trong phiên bản cũ và Warlock trong World of Warcraft, Witch Doctor sử dụng quỷ triệu hồi làm bia chắn và các bùa chú cổ xưa để tấn công đối thủ.

Hệ thống nhiệm vụ được nhóm thiết kế trau chuốt tỉ mỉ. Mặc dù hầu hết các nhiệm vụ trong trò chơi đều mang công thức: nhận nhiệm vụ ở X và thực hiện ở Y. Tuy nhiên kết hợp với những thước phim cinematic đi vào lòng người mang đậm thương hiệu Blizzard Entertainment, xen kẻ giữa những màn chơi, game thủ sẽ

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
EA
PHÁT HÀNH
EA
NGÀY PHÁT HÀNH
15/5/2012
THỂ LOẠI
Hành động
ESRB
Everyone

nhanh chóng bị cuốn hút vào cuộc chiến giữa thiên thần và ác quỷ, mà sẽ bỏ qua một số tiểu tiết nêu trên.

Tuy nhiên bất kỳ cải tiến nào cũng có mặt trái của nó. Được giới thiệu trước đó rằng, game thủ sẽ có thể phá hủy môi trường, kích hoạt bẫy như đánh rót chùm đèn hay xô ngã kho gỗ…để tiêu diệt quỷ. Trên lý thuyết thì nghe có vẻ như là một ý tưởng hay, khi người chơi đối mặt với bầy quỷ đông đảo và nguy hiểm. Tuy nhiên dám chắc với bạn rằng, sau một vài lần đầu thích thú, thì chẳng ai muốn đụng tới "mấy thứ dư thừa này."

Như chúng tôi đã viết trong tạp chí Thế Giới Game số tháng 3, Diablo III đã loại bỏ hoàn toàn khả năng tự nâng điểm nhân vật và phân bố hệ thống kỹ năng. Thay vào đó là những sáng kiến, phát minh hoàn toàn mới.

Đơn cử như hệ thống giao diện chính của game. Người chơi giờ đây có thể sử dụng phép hồi thành bất kỳ lúc nào, mà không cần tốn chỗ trống trong hành nang để tích trữ Scroll of Town Portal như trước kia. Giám định vật phẩm cũng đơn giản chỉ với một cú nhấp chuột phải. Hệ thống hiển thị thông minh giúp người chơi dễ dàng so sánh thông số 2 vật phẩm với nhau. Tất cả việc game thủ cần làm là tập trung vào nhiệm vụ "chặt chém" quái vật.

Mặc dù có vô số kỹ năng và chiêu thức, tuy nhiên game thủ chỉ có thể chọn ra tối đa 6 kỹ năng triển khai (active) - 4 trên bàn phím và 2 trên chuột, cùng 3 kỹ năng hỗ trợ (passive). Việc điều khiển cũng đơn giản và thuận lợi vô cùng. Hệ thống game còn cho phép người chơi thiết lập lại phím kỹ năng theo ý thích của mình.

Lần đầu tiên trong vòng 11 năm kể từ Diablo II, hệ thống chiến đấu nhập vai được đẩy lên tới cực hạn tạo cảm giác thích thú trong mỗi pha hack-and-slash của series game kinh điển này. Với cơ chế chiến đấu nhanh, đẹp mắt và mãnh liệt, người chơi có thể cảm nhận được lực chấn động của các kỹ năng, tận hưởng cảm giác chiến đấu quyết liệt và nghẹt thở trước sự hung tợn của quỹ dữ.

Mặc dù vậy, hiệu ứng của kỹ năng có phần hơi rối, khó phân biệt. Mỗi quái vật có kỹ năng riêng, kết hợp với các chiêu thức của nhân vật như: "thập bát la hán quyền" của Monk, "cơn thịnh nộ" của Barbarian, hay "lửa trời" của Wizard, tạo thành một "nùi" hỗn hợp 7 sắc cầu vòng, khó mà phân biệt được đâu là chiêu thức của đồng đội, đâu là bẫy chết người của quái vật.

Nói về quái vật, mỗi loại có kỹ năng khác nhau, cũng như chiến thuật tấn công mang nét đặc trưng riêng. Game thủ sẽ sớm nhận ra mình được "hồi thành miễn phí" quá nhiều nếu tỏ ra khinh thường chúng. Đặc biệt ở các cấp độ chơi khó hơn như Hell và Inferno thì chỉ cần lơ là hoặc chậm tay trong một thoáng, các bạn sẽ bị chôn vùi dưới 3 tấc đất.

Hệ thống kỹ năng và ấn chú (runes) tạo ra hàng trăm phong cách chơi khác nhau, cho game thủ tha hồ lựa chọn. Cũng là một chiêu thức nhưng kết hợp với các ấn chú khác nhau sẽ tạo ra những hiệu ứng khác nhau. Đôi khi, tùy thuộc vào tình huống và trùm mà bạn đang đối đầu, người chơi phải suy tính và sắp xếp chiêu thức cẩn thận mới có thể vượt qua được thử thách.

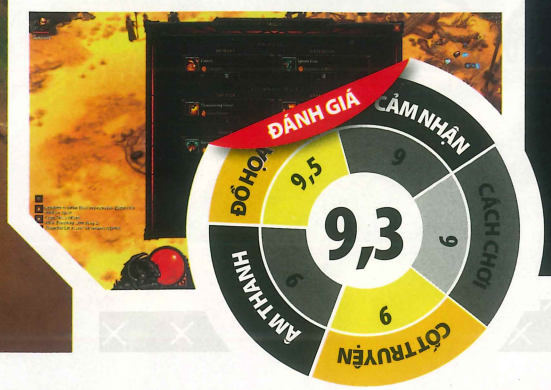
Đây cũng là một trong những tiêu chí thiết kế game được Blizzard tâm đắc "Bất cứ ai cũng có thể tham gia những trò chơi của chúng tôi, nhưng muốn trở nên thuần thục và pro thì không phải ai cũng có thể."

CHƠI "MẠNG" SƯỚNG HƠN "ĐƠN"

Một điều cần làm rõ về phần 3 của "Chúa Quỷ", đó chính là phần chơi mạng, phối hợp đồng đội đã lấn lướt hẳn so với phần chơi đơn. Đồng thời, Diablo III cũng bắt buộc game thủ online mới có thể chơi, tương tự như Starcraft II. Mặc dù chia tay với mạng cục bộ (LAN), tuy nhiên hệ thống Battle.net mới lại kích thích tính cộng đồng, hiển thị biểu đồ thông số, và tiến trình phát triển nhân vật ngay trên trang chủ của trò chơi và game thủ có thể chia sẻ điều đó với bạn bè, cộng đồng…

Việc bắt buộc game thủ phải online liên tục đã gây không ít khó chịu cho fan hâm mộ Blizzard kể từ Starcraft II. Tuy nhiên, nó cũng mang lại những ưu thế vượt trội. Điển hình như, tính năng chơi phối hợp đồng đội co-op được tích hợp sẵn tại màn hình chọn nhân vật của Diablo III. Điều này có nghĩa là bạn có thể tham gia ngay chức năng public game với nhóm bốn người chơi ngẫu nhiên. Hoặc tạo game riêng và sau đó mời bạn bè cùng giải cứu Sanctuary, đánh đuổi quỷ dữ.

Một chức năng độc đáo nữa trong quá trình tham gia nhóm đó chính là hệ thống phân chia vật phẩm riêng biệt. Game thủ sẽ không còn sợ bị người chơi khác "chôm chỉa" trang bị của mình nữa, mà thay vào đó hệ thống sẽ tự động phân chia đồng đều điểm kinh nghiệm cũng như vật phẩm cho mỗi thành viên trong nhóm. Vật phẩm hiển thị trên màn hình là của



riêng bạn, người chơi khác không thể thấy và nhặt được, trừ khi bạn không cần nữa và vứt chúng đi.

Hành trình tiến vào Burning Hell cùng nhóm người chơi cũng tạo ra cho game thủ những trải nghiệm khác biệt đầy thú vị. Ví dụ, khi tham gia với Monk và Witch Doctor bạn sẽ cần kết hợp những chiêu thức và đòn liên hoàn khác so với khi party cùng Barbarian và Wizard.

Trong Diablo III, solo là cấp độ dễ nhất. Vì hệ thống sẽ tính toán và đưa ra cấp độ khó tăng theo tỉ lệ thuận tùy thuộc vào số lượng người chơi trong nhóm. Cho đến hiện nay, để có thể gọi là thử thách đúng nghĩa và tạo được áp lực cho người chơi, đó chính là cấp độ Inferno. Đây là chế độ chơi khó nhất mà game thủ có thể mở khóa ở cấp độ 60.

Ngoài ra, còn có chế độ Hardcore, đây là phần chơi không thể thiếu trong bất kỳ tựa game nào mang thương hiệu Diablo. Trong phần chơi Hardcore, game thủ sẽ đối mặt với "cái chết vĩnh viễn", có nghĩa là khi máu của nhân vật trở về 0, bạn không thể làm gì khác hơn là phải tạo một nhân vật mới, bắt đầu lại từ đầu. Cấp độ này đòi hỏi người chơi và nhóm của họ phải có một tinh thần đồng đội tuyệt đối, chiến thuật hợp lý, không có chỗ cho những cá nhân muốn tỏa sáng.

ÂM HAY, HOẠ ĐẸP

Thế Giới Game đã thử nghiệm trò chơi trên 2 máy tính có cấu hình khác nhau. Game chạy cực kỳ mịn và có đồ họa sắc nét trên máy Core I7 2600K, 8 GB RAM, card màn hình NVIDIA GTX 580. Đối với máy có cấu hình Pentium D 2,8 GHz, 2 GB RAM, VGA 9600GT, Diablo III vẫn chạy tốt mặc dù đồ họa tạm chấp nhận và đôi khi giật hình khi quái vật đông hay số lượng kỹ năng được thi triển nhiều cùng lúc trên màn hình.

Ngay khi đặt chân vào thế giới game, các bạn sẽ nhận ra ngay lập tức sự cải tiến đáng kể về mặt đồ họa của series game Diablo. Công nghệ Engine 3D mới đã tạo ra những hình ảnh có độ chi tiết cao chưa từng có trong các dòng game trước đây. Hiệu ứng ánh sáng "siêu cấp" khiến các màn chơi trong Chương I trở nên cực kỳ hấp dẫn. Các hầm ngục tối tăm ngày nào, giờ đây sống động hơn bao giờ hết nhưng cũng không kém phần rùng rợn và bí ẩn. Qua Chương II, người chơi sẽ ngạc nhiên trước khung cảnh xa mạc hùng vĩ cùng pháo đài Caldeum nguy nga, tráng lệ. Mặc dù chắc chắn các bạn sẽ không có nhiều thời gian để "ngắm hoa, thưởng nguyệt", bởi vì bầy quỷ dữ sẽ liên tục nhảy bổ vào bạn và hăm he nuốt chửng người chơi bất cứ khi nào có cơ hội.

Dù sở hữu đồ họa cực kỳ chi tiết và ấn tượng, tuy nhiên Diablo III vẫn có thể chạy tốt trên các máy tính có tuổi thọ 5 năm trở lại. Đây là một trong những tiêu chí thiết kế game mà Blizzard đặt ra trong bất kỳ sản phẩm của mình. Khâu lồng tiếng được đánh giá khá tốt, dù đôi khi có phần hơi rời rạc, không khớp với nhân vật và ngữ cảnh. Yếu tố hài hước thường thấy của Blizzard, cũng được lồng vào các NPC trong game, mang lại những phút giây thư giản sau những giờ "điên cuồng" tiêu diệt quỷ. Ví dụ khi nói chuyện với NPC sửa đồ, các bạn sẽ nghe ông ta bảo rằng "giá cả ở chỗ tôi là rẻ nhất, biết tại sao không? Vì khi mà nhà ngươi chết, ta chỉ đơn giản là đi nhặt lại chúng từ xác của ngươi mà thôi."

SÀN ĐẤU GIÁ CHẤP NHẬN TIỀN THẬT

Như đã nhấn mạnh ở trên, series Diablo thiên về xây dựng nhân vật, lật tung các hầm ngục, hạ ngục hàng trăm con trùm chỉ để tìm kiếm vật phẩm quý hiếm. Thay vì trong Diablo II, game thủ chỉ có thể trao đổi vật phẩm trang bị thông qua nhóm, thì Blizzard đã tạo nên một dấu ấn riêng biệt trong phần III. Đó chính là hệ thống sàn đấu giá (Auction House).

Sàn đấu giá cho phép tất cả game thủ trong cùng khu vực chơi (Global Play), đều có thể mua bán, trao đổi vật phẩm trang bị, nguyên vật liệu không chỉ bằng Gold (tiền tệ trong game) mà cả bằng tiền thật. Các bạn có thể tìm hiểu thêm về chức năng này trong mục "Cẩm nang Diablo III - mua bán bằng tiền thật" trong số tạp chí tháng này.

Tính năng Điểm Thành Tựu (Achivements) được "bê y xì" từ World of Warcraft và Starcraft II sang. Không có gì nổi bật để nói về Điểm Thành Tựu trong Diablo III, ngoài những bảng thông báo vô nghĩa, pha chút hương vị hài hước của Blizzard.

ĐỊA NGỤC PHÍA TRƯỚC

Trò chơi khá ngắn, nhưng không quá dài để gây nhàm chán. Game đơn giản theo phong cách của WoW. Tuy nhiên, chinh phục cấp khó nhất không phải là chuyện dễ. Diablo III hấp dẫn từ đồ họa lẫn tính năng, đặc biệt là phần chơi mạng, nhưng lại không có nhiều đột phá. Có lẽ câu trả lời sẽ dành cho game thủ tự quyết định.

VŨ HẢI

ƯU
- Đồ họa đẹp.
- Chơi mạng hấp dẫn.

KHUYẾT
- Game ngắn, quá tuyến tính, không đột phá.

DEFENDERS OF ARDANIA

TRÁNG SĨ VỆ THÀNH

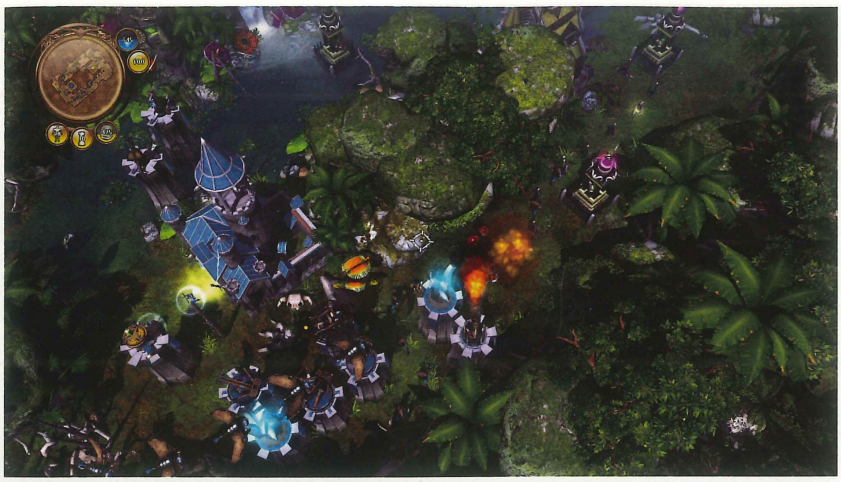
TEN GAME: Defenders of Ardania
THỂ LOẠI: Chiến thuật
PHÁT HÀNH: Paradox Interactive
PHÁT TRIỂN: Most Wanted Entertainment
NGÀY PHÁT HÀNH: 14/3/2012
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: PC

Có ai đó từng nói rằng: game thủ trụ là loại trò chơi trông đơn giản nhưng dễ ghiền. Điều này hoàn toàn đúng nếu game đó đảm bảo ba yếu tố: thử thách, đa dạng và hợp lý. Nhưng có một trò chơi lại xem nhẹ những tiêu chuẩn "vàng" trên để rồi lãnh kết cục thảm hại, và thật xấu hổ thay, nó lại được xây dựng dựa trên thế giới Ardania của một dòng game chiến thuật khá có tiếng: Majesty. Đó chính là Defenders of Ardania (DoA) do Paradox Interactive phát hành, Most Wanted phát triển.

GAME THỦ THÀNH "KIỂU MỚI"!

DoA, như bao game thủ trụ khác, cho phép người chơi xây trụ để ngăn chặn các đợt tấn công của đối thủ. Dựa vào ý tưởng cơ bản này, Paradox đã thêm thắt, chỉnh sửa lại lối chơi nhằm mang "hương vị lạ" đến với người chơi như đã từng làm với các trò chơi khác của hãng. Đó là gì? Thay vì thụ động ngồi thủ thì game cho phép người chơi vừa thủ vừa công bằng cách tạo quân và phái chúng sang căn cứ của đối thủ. Việc nâng cấp không chỉ áp dụng cho các trụ mà còn áp cho quân lính cũng như kinh tế. Ngoài ra, game cho phép người chơi sử dụng phép thuật để tác động đến cục diện trận chiến như bơm máu cho tổng hành dinh, sét đánh trụ..., và "chơi nổi" hơn là chiến trường cho phép nhiều đối thủ (máy hoặc người) tham gia cùng lúc!

Sự thêm thắt, biến đổi lối chơi cho "lạ" đi là một điều đáng hoan nghênh và thực tế Paradox đã làm rất tốt với những trò chơi trước đây của hãng như Mount and Blade, Magicka, King Arthur... Nhưng ý định này đã "phá sản" khi áp vào DoA, bởi cách thực hiện quá hời hợt và có vẻ như hãng phát triển Most Wanted không thèm kiểm tra game trước khi tung ra.



ƯU

» Đồ họa trông được

KHUYẾT

» Thiếu thử thách

» Không cân bằng ở mọi mặt

» Thiếu sự đa dạng

"KHÔNG AI BƯỚC QUA ĐƯỢC"!

Một khẩu hiệu thật "sốc" mà DoA trưng ra để tạo sự chú ý và tiếc thay, nó cũng phản ánh đúng thực trạng của trò chơi: không ai "dám" bước qua DoA.

Như thông lệ, các game của Paradox về sau này thường có một tay "bình luận viên" vừa dẫn dắt câu chuyện vừa kiêm luôn "hướng dẫn viên". Tuy nhiên, lời thoại cũng như âm điệu của tay này quả thật làm người chơi chịu "hết xiết" khi cứ dông dài buộc người chơi phải ngồi nghe cho bằng hết (về sau còn hàng loạt nhân vật game tương tự). Chưa kể hướng dẫn mà cứ ào ào như "ăn cướp" khiến người chơi tiếp thu không kịp và khi cần "gợi nhớ" lại thì không thấy gã đâu, trong khi trận chiến đang "căng thẳng"!

Sự khởi đầu của game thông qua việc hướng dẫn người chơi "hết sức tệ" đã bắt đầu mở màn cho một loạt những bực bội và ca thán về sau.

Đầu tiên là việc đặt trụ, theo "luật bất thành văn" khi đặt trụ game phải hiển thị "lưới" ô để người chơi có thể chọn vị trí thích hợp, thì mặc định DoA "tắt" lưới ô này đi, chỉ khi người chơi tự tay kích hoạt nó mới xuất hiện. Most Wanted đang "đùa" với người chơi chăng?

Trong các game thủ trụ, thông thường việc chọn vị trí đặt trụ sẽ mang lại kết quả khác nhau cho trận chiến, tạo nên chiều sâu về mặt chiến thuật cho game, nhưng với DoA điều này là "xa xỉ"! Thay vào đó, việc đặt trụ "lấn đất" sẽ quyết định sự sống còn của bạn nhanh hay chậm. Đa phần khi khởi đầu các màn chơi, người chơi phải mau chóng hạ trụ lấn càng nhiều đất hơn đối thủ càng tốt, vì sao?

Đó là do vai trò các trụ khá nhạt nhòa, không thể hiện rõ tính năng của mình. Có thể nêu vài ví dụ như trụ làm chậm nhưng lại để đối phương đi qua tỉnh bơ chẳng thấy gì là chậm cả, hay trụ xe pháo thì không thể hiện được uy lực lẫn sát thương mạnh của mình khi chỉ "khều" nhẹ đối thủ, v.v... Ngay cả khi người chơi nâng cấp cho chúng thì kết quả mang lại cũng không khác lúc đầu. Nhưng điều ức chế nhất là trong khi trụ của người chơi "yếu như sên" thì của máy lại "mạnh vô đối". Gần như đợt lính nào của người chơi "gửi" qua đều chết sạch trong khi quân máy thì cứ nhởn nhơ, lướt nhẹ qua hàng rào phòng thủ của người chơi để tấn công tổng hành dinh một cách tỉnh queo! Vậy nên nếu bạn càng lấn nhiều đất thì quân máy sẽ tiếp cận căn cứ bạn lâu hơn và khả năng "sinh tồn" của bạn sẽ dài hơn tí! Và ngược lại, sẽ kết thúc chóng vánh!

Quân đội cũng chịu ảnh hưởng của việc mất cân đối. Người chơi được game cung cấp một số loại quân với những tính năng khác nhau như Rogue chạy nhanh như giáp yếu, Warrior sát thương mạnh nhưng di chuyển chậm, v.v. Ở một vài màn hướng dẫn đầu tiên, các loại quân còn có "đất diễn" nhưng sau đó thì chúng trở nên vô dụng dù cho có giáp dày hay chạy nhanh hay được nâng cấp các kiểu (như đã đề cập trên). Ngạc nhiên hơn, trong khi các loại quân của người chơi chết sạch thì có một chủng quân Cleric lại "sinh tồn" dai hơn. Khi người chơi phát hiện ra chủng quân này thì bắt đầu đổ tiền "đầu tư" cho nó và gần như không dùng đến các quân khác nữa. Vậy thì game tạo ra các chủng quân khác để làm gì?

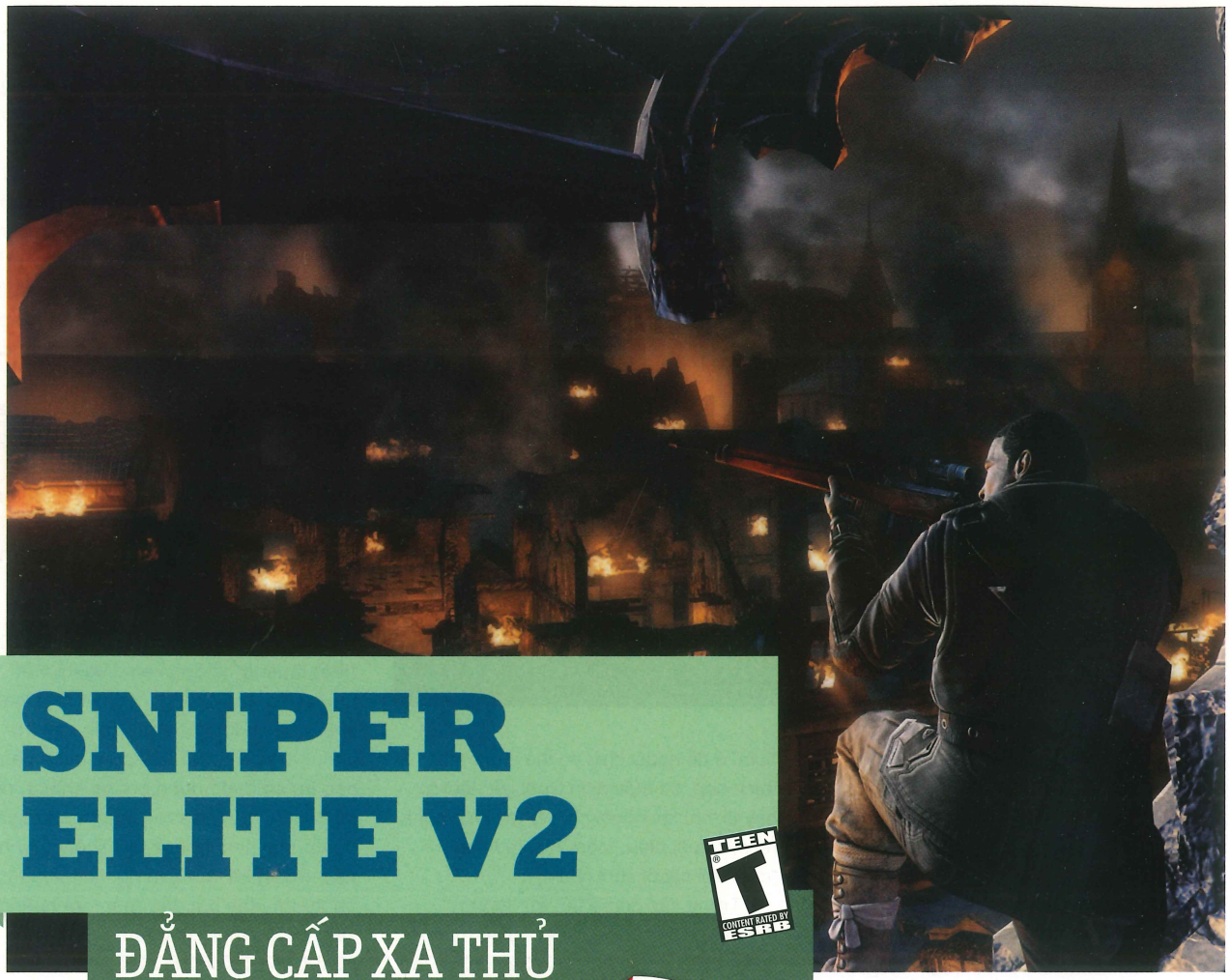
Khả năng thách thức từ AI máy cũng "thất thường" không kém. Người viết thử "ghẹo" máy bằng việc tạo một loạt không quân khi máy chỉ toàn xây trụ chống bộ binh, thế là lập tức máy bán các trụ bộ đi để dựng phòng không, đổi kế hoạch chuyển sang công bằng quân bộ thì máy làm ngược lại. Thông minh đấy nhưng khi đổi qua đổi lại tới lần thứ ba, tư thì máy bắt đầu "nản" và buông xuôi không thèm ứng phó người chơi nữa! Cũng có những màn khi thế cuộc đang cân bằng thì đột nhiên AI máy "ăn gian" bằng cách tung ra các loại quân thật "trâu bò" và kết quả ra sao thì bạn cũng có thể đoán được!

Phần coi "được" nhất của DoA là đồ họa cũng dính "phốt". Tổng quan, đồ họa game khá được với nhiều chi tiết và màu sắc sặc sỡ, nhưng đây lại là điều khá tối kị của dạng game thủ trụ. Quá nhiều họa tiết sẽ dễ làm người chơi mất tập trung và ra những quyết định sai. Bằng chứng là khi những trận đánh trong DoA lên tới 4 phe thì thôi rồi, một sự hỗn loạn đúng nghĩa đen với hàng chục quân, phép thuật, hiệu ứng tùm lum trên màn hình! Không thể điều khiển quân và kiểm soát thế cuộc!

HÃY NÓI "KHÔNG!"

Thay vì mang đến cho người chơi một sự thoải mái khi nhập cuộc và thử thách họ dài lâu, Defenders of Ardania đã thẳng thừng "đuổi" người chơi bằng những điều hết sức tệ hại của mình với "ba không": không thử thách, không có sự đa dạng và không hợp lý! Vậy thì chúng ta cũng có quyền nói "Không" với trò chơi!

NGỌC MINH



SNIPER ELITE V2

ĐẲNG CẤP XẠ THỦ

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

TÊN GAME: Sniper Elite V2
THỂ LOẠI: TPS
PHÁT HÀNH: Rebellion
PHÁT TRIỂN: 505 Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 02/05/2012
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: PC

Nếu đã ngán ngẩm với những tựa game FPS biến bạn thành một siêu chiến binh, Sniper Elite V2 sẽ là một cuộc đổi gió thú vị cho game thủ.

NHIỆM VỤ CỦA OSS

Sniper Elite 2 là một tựa game nói về Karl Fairburne, một nhân viên mật vụ OSS được thả vào giữa Berlin để săn tìm và tiêu diệt các nhà khoa học tên lửa của Đức Quốc xã khi thế chiến thứ 2 đã đến gần kết thúc.

Là một tựa game dành riêng để nói về lính bắn tỉa và những phát đạn từ cự ly hàng trăm mét, Sniper Elite V2 đã hết sức thành công trong việc tái hiện lại điều này. Các nhiệm vụ của game luôn luôn là một cuộc săn lùng địa điểm lý tưởng nhất cho phát đạn sau cùng vào một nhân vật hay mục tiêu quan trọng nào đó trước khi kết thúc màn chơi. Tuy nhiên, điều này không có nghĩa Sniper Elite V2 là một game hành động lén lút. Bạn vẫn có thể lựa chọn hành động lén lút và yên lặng, hay "càn quét" mà không phải bận tâm về mức độ ồn ào. Tuy nhiên, nhân vật chính của chúng ta không phải là một người hùng hành động nên nếu bất cẩn, bạn sẽ phải nạp lại checkpoint trước đó chỉ sau vài phát đạn trúng đích. Một điểm trừ lớn là cách thiết kế màn chơi của game thường xuyên buộc game thủ phải lựa chọn phong cách "ồn ào và ầm ĩ", trái ngược hẳn với tôn chỉ của một tay bắn tỉa như Karl Fairburne.

ĐỜI "LÍNH TỈA"

Game có ba mức độ khó được định sẵn là Cadet, Masksman và Sniper Elite. Nhưng game thủ cũng có thể tự do điều chỉnh độ khó của game nhờ vào lựa chọn Custom, bao gồm AI của đối thủ, các yếu tố môi trường ảnh hưởng đến đường đạn (bao gồm gió, trọng lực) và các tính năng hỗ trợ khác. Đây là một điều rất được hoan nghênh bởi nó giúp game thủ có thể tự mình lựa chọn mức độ thích hợp nhất với bản thân trong khi vẫn giữ lại cảm giác thỏa mãn mỗi khi thành công trong việc thực hiện một pha kết liễu kẻ thù. Một điểm đặc biệt là sức sát thương của đạn luôn là cố định, việc thay đổi độ khó chỉ ảnh hưởng đến AI của kẻ địch và các yếu tố gió, trọng lực mà thôi. Điều này sẽ khiến người chơi luôn phải cẩn thận trong từng hành động bất kể mình đang chơi ở độ khó nào, và giúp trải nghiệm của họ trong vai trò một lính bắn tỉa trở nên chân thực và thử thách hơn.

Mặc dù không quá tập trung vào các pha hành động lén lút, tuy nhiên Sniper Elite V2 cũng có những tính năng hỗ trợ cho những game thủ yêu thích thể loại

ƯU

- Kill Cam đẹp mắt.
- Độ khó điều chỉnh được.
- Đồ họa khá tốt.
- Những phát bắn tỉa cực xa.

KHUYẾT

- Lồng tiếng trùng lặp.
- Thiết kế màn chơi tuyến tính.
- Thiếu chất Stealth Action.

CẤU HÌNH TỐI THIỂU:

- CPU Intel Pentium D 3GHz hoặc AMD tương đương
- 2GB RAM
- 10GB đĩa cứng trống
- VGA nVidia GF8800 hoặc AMD 3870

này. Bạn có thể biết được mức độ cảnh giác của kẻ thù nhờ vào màu sắc của mũi tên dưới chân nhân vật, đánh dấu vị trí của chúng và theo dõi đường đi hay sử dụng tiếng ồn trong môi trường để che lấp âm thanh khi ấn cò súng. Chiếc ống nhòm mà nhân vật chính được trang bị là một công cụ rất hữu dụng khi nó cho biết khoảng cách từ vị trí hiện tại đến mục tiêu, và thậm chí cả cấp bậc lẫn trạng thái tinh thần của mục tiêu đó. Kết hợp giữa ống nhòm và ống ngắm của vũ khí sẽ cho phép game thủ biết được điểm roi thực tế của phát đạn, và từ đó có được những pha bắn tỉa cực kì đẹp mắt từ khoảng cách an toàn. Một vài tính năng khác như việc vô hiệu hóa (incapacitate) nhằm dụ kẻ địch xuất hiện hay bắn vào lựu đạn chúng đeo trên người để hạ nhiều mục tiêu cùng lúc cũng có mặt, nhưng chúng đòi hỏi xạ thủ phải là một tay thiện xạ thực thụ để có thể thực hiện được những phát đạn này.

Trong suốt thời lượng của game, người chơi chỉ có dịp tiếp cận với 11 loại vũ khí khác nhau, bao gồm 5 súng trường bắn tỉa, 3 súng máy và 3 súng ngắn. Trong số này, các loại vũ khí bắn tỉa luôn là lựa chọn số một của game thủ bất kể khoảng cách bởi sức sát thương và độ chính xác rất cao của chúng. Trong khi đó, các khẩu súng máy (PPSh, MP40, Thompson) lại hết sức kém cỏi do khan hiếm về đạn dược, độ chính xác cực kém ngay cả ở tầm gần và sức sát thương quá yếu. Riêng khẩu súng ngắn Welrod là ngoại lệ duy nhất do là khẩu súng hãm thanh duy nhất trong game, cho phép game thủ tiếp cận và hạ đối thủ ở tầm gần mà không phải lo lắng về tiếng động. Ngoài ra, game thủ còn có thể mang theo các loại mìn, lựu đạn, thuốc nổ và… đá để đánh lạc hướng hoặc mai phục trên đường tiến của quân địch, tuy nhiên chúng có vai trò rất mờ nhạt và thường xuyên bị lãng quên.

HÌNH, ÂM ĐẠT CHUẨN

Phần hình ảnh của Sniper Elite V2 không thật sự nổi bật nhưng cũng đủ để tái hiện lại không khí chiến tranh của thế chiến thứ hai. Trong toàn bộ thời lượng của trò chơi, game thủ sẽ nhìn thấy một thành phố Berlin đổ nát do bom đạn, luồn lách trong những ngõ ngách của nó và bắn hạ tất cả những gì cản đường. Game sử dụng một tính năng đặc biệt là "Kill Cam" cho phép người chơi dõi theo đường đạn được bắn ra cho đến khi nó chạm vào mục tiêu trong một vụ va chạm đẫm máu. Nếu khéo léo nhắm bắn, bạn có thể bắn vào các vị trí quan trọng trên người đối thủ và sẽ được tưởng thưởng bằng một cảnh "X quang" cho phép nhìn thấy đường bay của đạn bên trong cơ thể đối thủ. Mảng âm thanh tỏ ra khá tốt khi tiếng súng, tiếng nổ của bom đạn được thực hiện một cách hoành tráng, ngay cả binh lính địch cũng sử dụng tiếng Nga và tiếng Đức khi giao tiếp. Tuy nhiên, trong các tình huống chiến đấu, kẻ địch chỉ được lồng một vài câu nói đơn giản và thường xuyên lặp lại trong quá trình chơi.

CHƠI MẠNG HẤP DẪN

Bạn có thể trải nghiệm lại mục chơi chiến dịch với một người bạn để thực hiện các pha bắn tỉa, nhưng do các màn chơi trong game không hề có những tình huống yêu cầu sự phối hợp chặt chẽ của cả hai người nên mục chơi này nhanh chóng trở thành một cuộc thi bắn giữa hai xạ thủ. Chính phần chơi mạng của Sniper Elite V2 mới là chế độ chơi nhận được sự hoan nghênh nồng nhiệt của game thủ. Bao gồm bốn kiểu chơi là Deathmatch, Kill Tally, Bombing Run và Overwatch, việc bắn hạ và bị bắn hạ từ khoảng cách cực xa là điều không thể tránh khỏi trong các chế độ này, và những cuộc chạm trán bất ngờ giữa các xạ thủ đối đầu nhau khi tìm kiếm vị trí lý tưởng luôn mang lại những pha đọ súng ngắn ngủi nhưng không kém phần vui nhộn. Các gói thuốc nổ hoặc mìn, lựu đạn cũng đóng vai trò lớn hơn trong các chế độ chơi mạng này, khi các màn chơi được thiết kế với rất nhiều góc khuất thuận tiện cho việc đặt bẫy. Đặc biệt, Overwatch cho phép một người vào vai tay bắn tỉa bị "nhốt" trên tháp cao để yểm trợ cho một người khác trong vai trò bộ binh sẽ là thử thách thú vị cho cả hai người chơi. Riêng phiên bản PC của game có thêm chế độ Team Deathmatch cho phép chia người tham dự thành hai đội đối đầu nhau và có được những cuộc đấu súng hết sức thú vị.

"SÓI CÔ ĐƠN"

Ngay cả khi thị trường đang tràn ngập những tựa game bắn súng ngày nay, Sniper Elite V2 vẫn là một tựa game hiếm hoi lấy đề tài các tay bắn tỉa. Những ai yêu thích cảm giác căng thẳng của việc hoạt động một mình sau phòng tuyến quân thù chắc hẳn sẽ tìm thấy những giờ phút thú vị trong Sniper Elite V2. Nhưng ngay cả khi bạn là một người hùng hành động, game cũng có thể cung cấp cho bạn tất cả những gì cần thiết để có được những cuộc đọ súng nảy lửa.

PHẠM LÊ

TÊN GAME: Top Gun Hard Lock
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT HÀNH: 505 Games
PHÁT TRIỂN: Headstrong Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 13/3/2012
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: PC
Cấu hình tối thiểu: Core Duo 2 GHz, Ram 2 GB, VGA 512MB, HDD 8G, XP/Vista/Win7

TOP GUN HARD LOCK

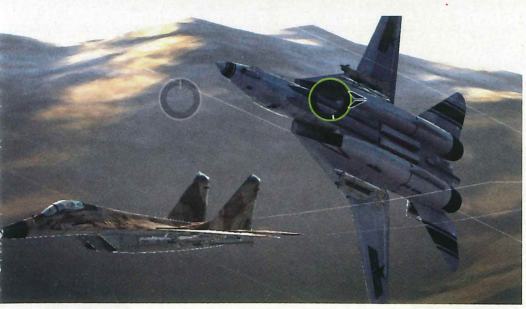
VÙNG NGUY HIỂM

Nếu bạn có một niềm đam mê mãnh liệt với những chiếc máy bay tối tân và từng mong muốn được điều khiển chúng lao đi trên bầu trời thì Top Gun Hard Lock (TGHL) sẽ cho bạn khoảng thời gian để trở thành phi công thực thụ.

SĂN "CHIM SẮT"

Dựa theo bộ phim "Top Gun" do hãng phim Paramount sản xuất, với sự tham gia của diễn viên nổi tiếng Tom Cruise, nội dung chủ yếu xoay quanh những cuộc chiến đấu trên bầu trời. TGHL tuy không có bộ sưu tập đầy đủ các "siêu chim sắt" nhưng lại có hầu hết các model đã và đang trở thành huyền thoại như: Mig-31 Foxhound, F-14A Tomcat và đặc biệt là sự góp mặt của chiến binh khủng Su-47 Berkut (được người Việt Nam nhắc đến với biệt danh Đại Bàng Vàng) với cánh ngược độc đáo không thể nhầm lẫn. Việc điều khiển máy bay cũng không có gì phức tạp bởi chỉ xoay quanh hai cụm phím cơ bản là: tổ hợp W, A, S, D và các phím mũi tên. Thế nhưng khi kết hợp nhuần nhuyễn hai tổ hợp này người chơi sẽ cảm thấy thích thú với tính cơ động và sẽ có thể dễ dàng làm chủ khi lái bất kì chiếc máy bay nào.

Trong game có hai mục chơi chính là: Campaign và Danger Zone. Nếu Campaign mang bạn đến với những nhiệm vụ thì Danger Zone sẽ làm bạn lo lắng khi xung quanh luôn đầy rẫy nguy hiểm. Để tồn tại trong TGHL chỉ có một quy tắc duy nhất là "nhanh tay lẹ mắt" trong mọi tình huống. Dù tấn công hay phòng thủ, TGHL luôn yêu cầu bạn nhấn một số phím nhất định sao cho kịp thời thì hành động của chú chim sắt mới hoàn thiện. Mọi động tác khiến



ƯU

- Bộ sưu tập máy bay khủng.
- Thao tác linh hoạt.
- Mục tiêu bị tiêu diệt được hiển thị đặc biệt.
- Đối phương né tránh tốt.

KHUYẾT

- Thiếu chú thích về máy bay.
- Tông màu hơi ngả sang đỏ.
- Các vật thể trong game còn "kém sắc".

bạn thao tác chậm hơn sẽ làm các câu đánh giá từ máy trở nên không mấy dễ chịu hoặc tệ hơn là bạn sẽ thấy một màn "pháo hoa" bất đắc dĩ. Về mặt tấn công, người chơi được ưu ái khá nhiều với khả năng khóa mục tiêu rất hiệu quả. Để thực hiện được thao tác này, người chơi cần bám sát sao cho đối phương luôn trong tầm ngắm để đến khi vòng tròn hiển thị chuyển sang màu đỏ thì chỉ việc nhấn nút. Tuy nhiên, đối phương cũng rất khôn khéo nên để cho chắc ăn người chơi luôn phải quan sát nhằm tránh tình trạng đối phương bẻ lái đột ngột sẽ làm cho tên lửa đi chệch hướng. Đó là cách làm máy móc quen thuộc của các phi công, còn nếu yêu thích khả năng làm việc "thủ công" thì loạt đạn súng máy sẽ giúp người chơi thỏa nguyện. Game cũng hiển thị thiệt hại của đối phương nhằm giúp người chơi "liệu cơm gắp mắm" trong các cuộc đấu trí căng thẳng. Khâu phòng thủ trong TGHL mang đến nhiều rắc rối hơn bởi ngoài cách lộn vòng né đạn, game thủ còn có thể đánh lừa tên lửa đối phương khi rada cảnh báo hoạt động. Còn thông thường người chơi phải học cách giữ phím để bẻ lái nhanh và tăng tốc nhằm không bị mất dấu con mồi. Dù tên lửa được sử dụng vô hạn nhưng khả năng bắn bừa cầu may có độ chính xác rất thấp. Trái ngược với việc bầu trời tưởng như rộng lớn nhưng việc bạn đi theo nhóm máy bay đối phương trong trạng thái tốc độ chóng mặt mà không quan sát thì vẫn có thể xảy ra tình trạng va chạm khiến cả hai cùng vong mạng lãng nhách.

BẦU TRỜI ĐIỆP SẮC

Trái với màu sắc tươi sáng của một số tựa game không chiến khác, TGHL có tông màu khá mờ, mang theo hơi hướm ngả sang màu đỏ, một phần giúp tạo cho người chơi cảm giác thật hơn đối với các vùng đất Trung Đông mà bạn đang tham gia cuộc chiến. Tuy nhiên, hình ảnh chưa thật sự mang lại ấn tượng cao, để khiến cho bạn phải tốn thời gian nhìn ngắm, nhất là khi bạn có dịp bay thấp để quan sát các tòa nhà, công trình... trong trò chơi. Yếu tố này phần nào được xem như sự lý giải cho vấn đề khung cảnh trong TGHL luôn bị gây nhiễu. Có lẽ nhà sản xuất nghĩ rằng sẽ ít ai để ý đến những vấn đề trên khi mà máy bay đang bay với vận tốc Mach (vận tốc của vật so với vận tốc âm thanh). Hiệu ứng cháy nổ cũng còn khá hạn hẹp, thậm chí đôi khi trùng lắp khiến bạn có cảm giác như vừa tiêu diệt một chiếc máy bay cũ. Bù lại khi tên lửa rời giá đỡ trên máy bay, người chơi sẽ nhìn thấy hình ảnh hiển thị từ lúc xuất phát cho đến lúc mục tiêu bị tiêu diệt, khiến cảm giác thích thú phần nào được nâng lên. Mặt còn đáng tiếc là trò chơi ít có chú thích về các loại máy bay nên nếu muốn tìm hiểu bạn buộc phải lên mạng tra cứu thêm. Âm thanh trong trò chơi cũng đạt mức khá với những lời cảnh báo, chú thích, âm nhạc... kịp thời và hợp lý.

Dù chưa thật sự là một tựa game đỉnh nhưng với những gì làm được, TGHL sẽ khiến không ít người bỏ ra hàng giờ để tham chiến cùng bạn bè hoặc chí ít cũng tự mình điều khiển một chú chim sắt ưu việt chao liệng trên bầu trời xuyên suốt 15 cấp độ của trò chơi.

VŨ QUANG

LEGEND OF GRIMROCK

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

HUYỀN THOẠI NÚI GRIMROCK

Game thủ sẽ khởi đầu cuộc chơi với một nhóm bốn tên tử tù, được nhốt trong nhà ngục tối tăm của lâu đài rộng lớn trên ngọn núi Grimrock. Nếu ai sống sót chạy thoát được khỏi lâu đài thì mọi tội lỗi của họ sẽ được xóa bỏ. Cuộc hành trình qua nhiều cửa ải và cạm bẫy bắt đầu.

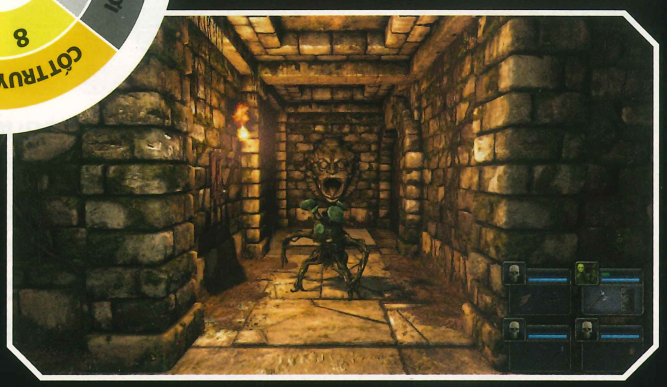
HÀNH TRÌNH CỦA NHỮNG KẺ BỊ BỎ QUÊN

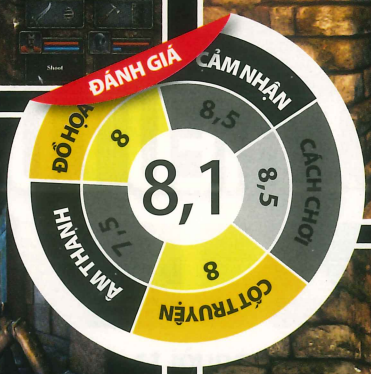
Có bốn loại nhân vật để người chơi lựa chọn bao gồm: Human (con người), Minotaur (quái vật đầu bò), Lizardman (người thằn lằn), Insectoid (người côn trùng) hoặc tự tạo riêng cho mình một nhân vật dựa trên các chủng tộc trên. Kèm theo đó là ba lớp kỹ năng quen thuộc: Fighter (chiến binh), Mage (phù thủy), Rogue (thích khách). Tương quan thông số giữa các chủng tộc không lớn nhưng tùy thuộc vào khả năng và sở thích của mình mà bạn nên đưa ra lựa chọn sao cho phù hợp. Chẳng hạn, con người có các chỉ số khá cân đối, trong khi Minotaur thiên về Strength (sức mạnh), Lizardman có Dexterity (sự khéo léo) cao, còn Insectoid mang một Willpower (sức mạnh ý chí) đáng kể. Tất nhiên, một vài trường hợp bạn có thể chọn theo ý mình việc phân loại kĩ năng cho nhân vật, nhưng nếu chưa phù hợp thì chúng sẽ không phát huy được hiệu quả cao nhất. Trong LOG ngoài sức mạnh cơ bắp của từng nhân vật, người chơi còn cần đến bộ não nhanh nhạy, thông minh để giải được các câu đố hóc búa trong tòa lâu đài Grimrock. Ban đầu, sẽ chẳng có gì là khó với vài cái đòn bẩy và cần gạt, nhưng càng về sau khi chúng được kết hợp lại với nhau theo kiểu "bẫy trong bẫy" thì chúng dư sức khiến bạn phải vò đầu bứt tai. Nhất là khi những con đường, bức tường, từng viên gạch và ngọn đuốc xung quanh lối đi đều giống nhau đến mức khó tin khiến cho bạn cảm tưởng mình đang đi lạc trong một mê cung không lối thoát khi mà rẽ trái hay rẽ phải gần như chẳng hề khác lạ. Chính vì thế, tốt nhất là bạn cần đánh dấu trên bản đồ được trò chơi cung cấp nếu không muốn bỏ sót vị trí nào đó. Một số câu đố bắt buộc người chơi phải giải được để tìm đường đi tiếp, nhưng số khác lại ẩn chứa những kho báu và vật phẩm giá trị khiến bạn luôn bị thôi thúc phải tìm kiếm. Các lối đi trong lâu đài ẩm thấp và rất tăm tối nên người chơi lúc nào cũng phải duy trì ngọn đuốc mang theo luôn cháy sáng nếu không muốn lần mò trong bóng tối.

LEGEND OF GRIMROCK	
PHÁT HÀNH	Almost Human Ltd.
PHÁT TRIỂN	Almost Human Ltd.
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	11/4/2012
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PC

CẤU HÌNH

HĐH: Windows XP / Vista / Windows 7 CPU: CDual Core 2GHz Intel hoặc AMD 2.8GHz; RAM 2GB; VGA: 512 MB ATI Radeon X1600 hoặc NVIDIA GeForce 7600 (Shader Model 3.0); HDD: 1GB.





NGẮN GỌN NHƯNG SẮC SẢO

Việc thăng cấp cho nhân vật dựa trên việc tiêu diệt quái vật, thông thường mỗi nhân vật có sáu nâng cấp cơ bản đặc trưng cho kĩ năng của mình như phép thuật đối với các pháp sư hay kiếm và giáp đối với chiến binh. Bản thân mỗi nâng cấp (skill) đã được LOG tóm gọn lại nên chỉ cần rê chuột vào, người chơi sẽ thấy một danh sách liệt kê khá chi tiết những mục nhỏ được nâng chỉ số. Một khi điểm skill chạm mốc, bạn sẽ mở khóa được một kho đồ đa dạng bao gồm: những câu thần chú, phép thuật mới, các đòn đánh đặc biệt như đâm lén, tăng sức sát thương khi ra đòn. Cách di chuyển trong trò chơi cũng khá đặc biệt, giống như trên bàn cờ vua vậy. Nhân vật của bạn di chuyển khá nhanh nhưng có thể dễ dàng nhận thấy bước di chuyển trên từng ô gạch. Do lối di chuyển trên khiến các nhân vật trong LOG không có khả năng chạy nhảy như các tựa game nhập vai khác và bạn chỉ có thể tấn công khi quái vật cách một đến hai ô. Mỗi nhân vật trong nhóm đều có biểu tượng đôi tay tượng trưng cho khả năng sử dụng vũ khí. Tuy nhiên, chúng không đồng nghĩa với việc khi bạn mang hai tay hai vũ khí thì có thể sử dụng chúng cùng lúc. Bởi dù bạn tấn công bằng phép thuật hay cận chiến thì mọi chiêu thức đều có một khoảng thời gian hồi phục nhất định. Trong khoảng thời gian này, bạn không thể tấn công mà chỉ có thể chống đỡ đòn tấn công của đối phương. Cách tốt nhất là bạn chỉ mang một vũ khí tốt nhất mà thôi, tay còn lại để cầm đuốc hoặc mang các vật dụng hỗ trợ khác như: khiên, la bàn... Điều đặc biệt nhất dĩ nhiên vẫn nằm ở nhân vật phù thủy, bởi bùa chú là thứ hết sức màu nhiệm. Không kể đến các bùa chú có sẵn, ở nhiều thời điểm, người sẽ được phép dùng các nguyên liệu thu thập được để chế tạo ra loại phép thuật đặc biệt. Chắc chắn để tìm ra được công thức đúng, bạn sẽ cần vô số những lần thử nghiệm thất bại, nhưng khi thành công hẳn bạn sẽ cảm thấy rất thú vị. Người chơi cũng cần lưu ý đến sức khỏe của nhân vật nhất là khâu ăn uống, thức ăn thì rất dễ kiếm thông qua các con vật xuất hiện tấn công bạn như: nấm, sên... Nếu không được ăn uống đầy đủ thì nhân vật sẽ tự tụt máu, đồng thời sức chiến đấu gần như không còn.

SỐNG SÓT!

Lâu đài Grimrock xứng danh là nơi đi dễ khó về bởi số lượng đông đảo cũng như sự lì lợm của các con quái vật ở đây. Người chơi sẽ sớm nhận ra hai chiến thuật khá "tiêu cực" nhưng cực kì hiệu quả. Một là áp sát quái vật nhanh chóng, tấn công tổng lực sau đó "ù té chạy" thật nhanh để tránh đòn và phục hồi thể lực trước khi trở lại kết liễu với tất cả vũ khí bạn có. Cách thứ hai chỉ áp dụng cho các con quái di chuyển chậm, người chơi sẽ dụ chúng đến các khoảng không gian rộng sau đó di chuyển zíc zắc để tránh đòn, rồi hoán đổi hai vị trí đứng đầu để bảo toàn lực lượng. Tuy nhiên, sơ sót là điều không thể tránh khỏi nên chặng hành trình luôn tràn ngập những giây thót tim khi thoát chết trong gang tấc. Nhịp game cứ thế diễn ra liên tục và bạn bị cuốn hút vào nó lúc nào không hay bởi sự đa dạng của vật phẩm, quái vật hay việc chế tác đồ dùng... Để rồi khi gần kết thúc bạn mới có thời gian nhìn nhận lại một số thứ quan trọng nhằm đánh giá một tựa game. Trước hết xét về đồ họa, LOG rất khôn khéo khi lồng một cốt truyện hợp lý với khung cảnh, đi kèm với những vật đơn giản nên rất khó để phàn nàn. Mặc dù trên khía cạnh thực tế, đồ họa của trò chơi chỉ dừng ở mức trung bình. Còn với mảng âm thanh thì quá đơn điệu. Xuyên suốt trò chơi bạn chỉ nghe các âm thanh kì lạ vang vọng khắp lối đi và dĩ nhiên là tiếng động quen thuộc của một trận chiến hay tiếng kêu của một con quái vật nào đấy khi nó kịp trông thấy bạn. Tiêu tốn khá nhiều giờ chơi nhưng chủ yếu là do bạn không thể chơi liên tục khi khung cảnh xung quanh cứ trôi qua nhanh chóng rất dễ gây nhức đầu. Tuy vậy, không thể phủ nhận LOG là một tựa game hay, rất đáng thử qua và trông chờ phần tiếp theo đang hứa hẹn sắp ra mắt.

QUỲNH ANH

ƯU

- Vật phẩm và quái vật đa dạng.
- Thử thách trí tuệ lẫn cơ bắp.
- Độ khó thức thách cao.
- Gameplay cuốn hút.

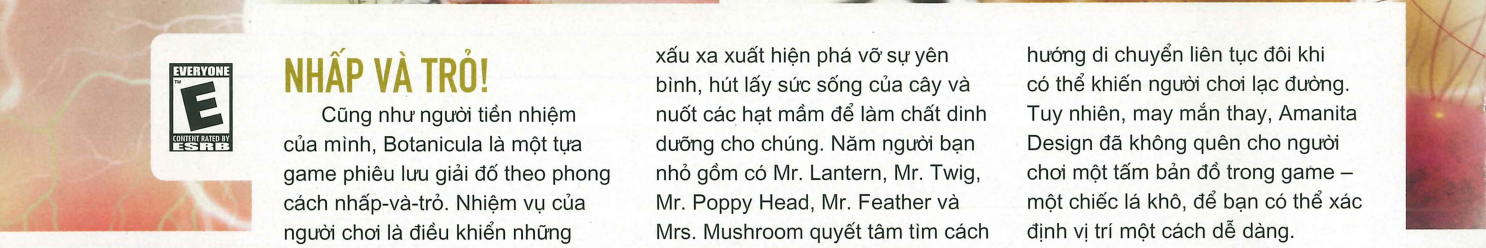
KHUYẾT

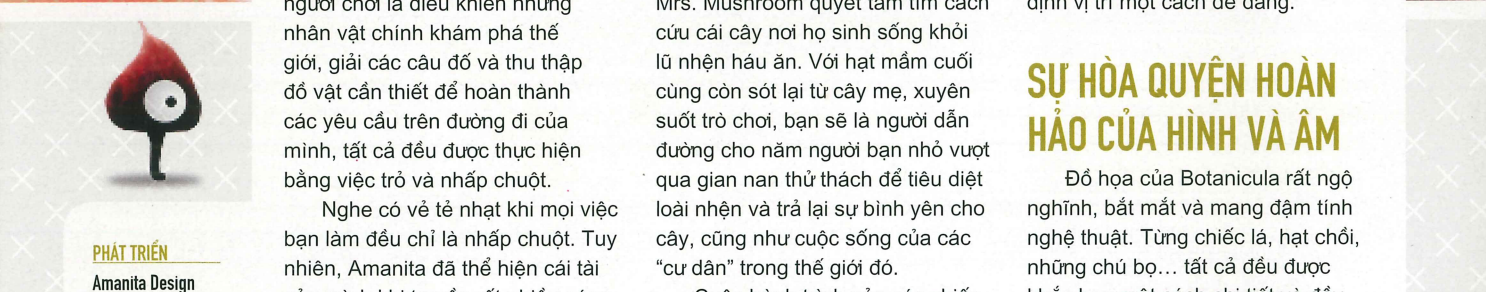
- Đồ họa và âm thanh trung bình.
- Chơi lâu dễ nhức đầu.
- Còn vài lỗi nhỏ.

Botanicula

CỎ CÂY PHIÊU LƯU KÝ

Nhắc đến Amanita Design, người ta chắc hẳn sẽ nghĩ ngay đến Machinarium, một tựa game để lại trong lòng người chơi rất nhiều ấn tượng cùng những bài học nhân văn sâu sắc. Tiếp nối thành công của Machinarium, studio đến từ Cộng hòa Séc này tiếp tục đưa người chơi đến với một cuộc phiêu lưu mới ở một thế giới mới, Botanicula.





PHÁT TRIỂN
Amanita Design
PHÁT HÀNH
Amanita Design
NGÀY PHÁT HÀNH
19/4/2012
THỂ LOẠI
Phiêu lưu
ESRB
Everyone

NHẤP VÀ TRỎ!

Cũng như người tiền nhiệm của mình, Botanicula là một tựa game phiêu lưu giải đố theo phong cách nhấp-và-trỏ. Nhiệm vụ của người chơi là điều khiển những nhân vật chính khám phá thế giới, giải các câu đố và thu thập đồ vật cần thiết để hoàn thành các yêu cầu trên đường đi của mình, tất cả đều được thực hiện bằng việc trỏ và nhấp chuột.

Nghe có vẻ tẻ nhạt khi mọi việc bạn làm đều chỉ là nhấp chuột. Tuy nhiên, Amanita đã thể hiện cái tài của mình khi truyền rất nhiều sáng tạo vào trong Botanicula. Bạn sẽ rất bất ngờ khi phát hiện ra những bí mật ẩn chứa đằng sau từng chiếc lá, từng sinh vật trong thế giới xanh đó. Thế giới của Botanicula được gói gọn trong một cái cây và những người bạn rôbốt của chúng ta trong Machinarium giờ đây được thay thế bằng những chú ấu trùng, bọ cánh cứng, sên, nhện và các loài thực vật.

Loài nhện đen là nguyên nhân dẫn đến cuộc phiêu lưu. Lũ nhện xấu xa xuất hiện phá vỡ sự yên bình, hút lấy sức sống của cây và nuốt các hạt mầm để làm chất dinh dưỡng cho chúng. Năm người bạn nhỏ gồm có Mr. Lantern, Mr. Twig, Mr. Poppy Head, Mr. Feather và Mrs. Mushroom quyết tâm tìm cách cứu cái cây nơi họ sinh sống khỏi lũ nhện háu ăn. Với hạt mầm cuối cùng còn sót lại từ cây mẹ, xuyên suốt trò chơi, bạn sẽ là người dẫn đường cho năm người bạn nhỏ vượt qua gian nan thử thách để tiêu diệt loài nhện và trả lại sự bình yên cho cây, cũng như cuộc sống của các "cư dân" trong thế giới đó.

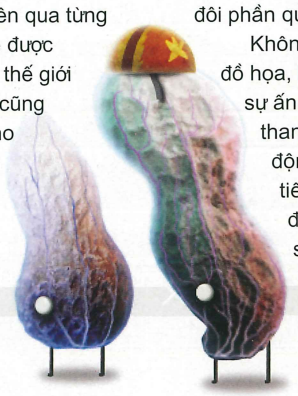
Cuộc hành trình của các chiến binh nhỏ bắt đầu từ ngọn cây, nơi chưa bị lũ nhện chạm tới, đến thân cây đang bị hủy hoại, rồi rễ cây nằm sâu dưới mặt đất và cuối cùng là tổ của lũ nhện. Xuyên qua từng khu vực, người chơi sẽ được thỏa sức tương tác với thế giới để tìm ra những bí ẩn cũng như cách giải quyết cho các vấn đề gặp phải.

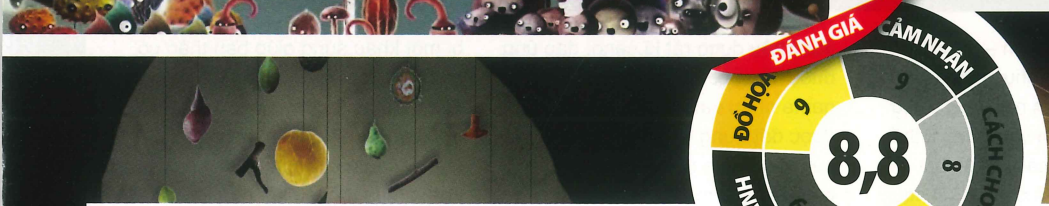
Thế giới rộng lớn Botanicula cùng việc nhấp chuột để chọn hướng di chuyển liên tục đôi khi có thể khiến người chơi lạc đường. Tuy nhiên, may mắn thay, Amanita Design đã không quên cho người chơi một tấm bản đồ trong game – một chiếc lá khô, để bạn có thể xác định vị trí một cách dễ dàng.

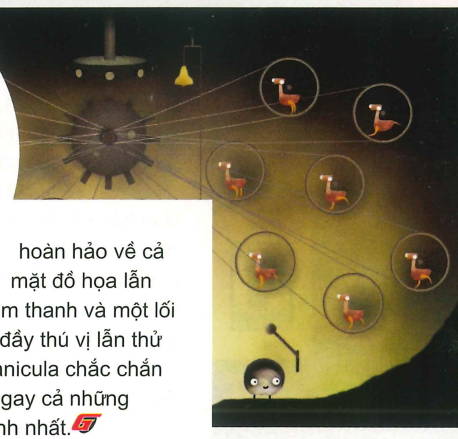
SỰ HÒA QUYỆN HOÀN HẢO CỦA HÌNH VÀ ÂM

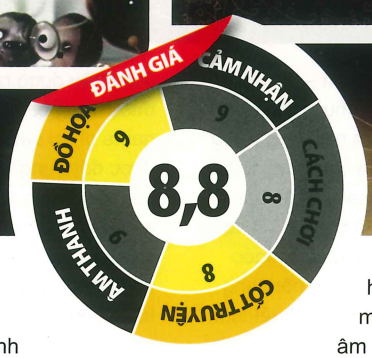
Đồ họa của Botanicula rất ngộ nghĩnh, bắt mắt và mang đậm tính nghệ thuật. Từng chiếc lá, hạt chồi, những chú bọ… tất cả đều được khắc họa một cách chi tiết và đầy ấn tượng. Người chơi sẽ bắt gặp trong Botanicula những chú bọ cánh cứng, những chú sâu quen thuộc đến các sinh vật lạ lùng có đôi phần quái dị đầy màu sắc.

Không chỉ đặc sắc về mặt đồ họa, Botanicula còn thực sự ấn tượng về mặt âm thanh. Từ những tiếng động nhỏ như tiếng lá, tiếng côn trùng, tất cả đều được khắc họa rất sống động và chân









thực. Lồng vào trong trò chơi còn là những giai điệu của các sinh vật sống trên cây: buổi hòa nhạc của những chú nhộng, bản giao hưởng của bốn chú ếch…

Nhạc nền của Botanicula cũng rất ấn tượng, lúc thì êm ả hòa vào thế giới, lúc lại dồn dập khi các anh hùng nhỏ chiến đấu với nhện, mỗi lúc lại tạo nên trong lòng người chơi những cảm xúc khác nhau. Quả không sai khi Botanicula đạt giải thưởng "Xuất sắc về mặt âm thanh" (Excellence in Audio) trong liên hoan Indepent Games Festival 2012. Không cần những lời thoại dẫn đường dài dòng, chỉ với hình ảnh và âm thanh, người chơi hoàn toàn có thể hiểu được công việc mà mình sẽ phải làm. Hình và âm, cả hai đã hòa quyện vào nhau để tạo nên một Botanicula hoàn hảo.

CÒN ĐÓ NHỮNG HẠN CHẾ…

Tuy nhiên, bên cạnh những mặt ấn tượng của Botanicula, trò chơi vẫn còn đó những điểm hạn chế. Những lựa chọn xử lý tình huống của người chơi không ảnh hưởng đến cuộc phiêu lưu phần nào đã khiến giá trị chơi lại của Botanicula gần như không có.

Dù rằng thông qua cuộc phiêu lưu, bạn sẽ có cơ hội hoàn thành bộ sưu tập các sinh vật xuất hiện trong thế giới xanh đó, nhưng chừng đó vẫn chưa đủ để người chơi phải tiếp tục chơi lại nhiều lần. Lượng thời gian cần thiết để hoàn thành Botanicula cũng tương đối ngắn. Chỉ với tầm năm giờ chơi, bạn đã có thể hoàn thành cuộc phiêu lưu với năm người bạn nhỏ của mình.

LỜI KẾT

Nếu bạn muốn tìm đến một thứ gì đó nhẹ nhàng và thư giãn sau một ngày làm việc vất vả, Botanicula sẽ là một lựa chọn xuất sắc dành cho bạn. Với sự kết hợp hoàn hảo về cả mặt đồ họa lẫn âm thanh và một lối chơi đầy thú vị lẫn thử thách, Botanicula chắc chắn sẽ làm hài lòng ngay cả những người chơi khó tính nhất.

HẢI MINH

ƯU

* Thế giới rộng lớn với hơn 150 vị trí cũng như hàng trăm bí ẩn để khám phá.
* Đồ họa đơn giản nhưng rất ấn tượng!
* Âm thanh xuất sắc, sống động.

KHUYẾT

* Giá trị chơi lại hầu như không có.
* Thời gian chơi ngắn.

CONFRONTATION

CUỘC ĐỐI ĐẦU ĐỊNH MỆNH

"Có ý tưởng tốt nhưng cách thức mà nhà phát triển xây dựng Confrontation lại chưa đủ độ chín để có thể chinh phục hoàn toàn người chơi..."

PHÁT TRIỂN
Cyanide
PHÁT HÀNH
Focus Home Interactive
NGÀY PHÁT HÀNH
04/04/2012
THỂ LOẠI
Nhập vai
Chiến thuật
ESRB
Teen

Confrontation – tên của trò chơi như chứa đựng một tiềm năng lớn về sự hấp dẫn và lôi cuốn, thế nhưng câu trả lời thật sự sẽ tìm được sau khi người chơi trải nghiệm tất cả mọi ngóc ngách của nó. Dựa trên nền tảng của thể loại game chiến thuật tuân theo quy luật sắp xếp và bố trí các nhân vật trên mặt bàn cờ, nó được chuyển thể sang hình thức trò chơi điện tử với nhiều hiệu ứng hình ảnh đẹp đẽ và âm thanh hùng tráng để cuốn hút người chơi. Confrontation mô phỏng lại các trận chiến lớn nhỏ khác nhau của các phe phái thiện ác cùng tồn tại trong thế giới Aarklash. Địa điểm người chơi được mang đến là một thế giới âm u đen tối nhưng chứa đựng một truyền thuyết rất phong phú, nơi đây bị tàn phá bởi cuộc chiến tranh Rag'narok giữa hai thế lực chính là tộc Griffin và tộc Scorpion. Bên cạnh đó cũng có sự xuất hiện quấy phá của bọn ác quỉ tượng trưng cho tộc Jackal và bọn người sói thuộc phe phái Wolf. Để ngăn chặn chiến tranh khiến dân lành đói khổ và tiêu diệt các thế lực độc ác, bạn sẽ vào vai các vị anh hùng ưu tú của tộc Griffin.

BỐN ANH HÙNG

Một điểm cộng cho Confrontation khi tuyển nhân vật được xây dựng rất kĩ càng, đáp ứng được hầu hết các tiêu chí của một game nhập vai. Mỗi nhân vật sẽ được đặt trưng bởi các tài năng và sức mạnh của mình. Mặc dù bạn có thể tuyển mộ thêm được các chiến sĩ mới khi di chuyển qua các vùng đất khác nhau trong trò chơi, tuy nhiên trong một trận chiến bạn chỉ có thể điều khiển tối đa bốn thành viên của đội mình, vì vậy hãy cẩn thận trong việc tính toán để có thể lựa chọn được một đội hình mạnh mẽ, phù hợp với phong cách của bạn. Trong game các bạn sẽ thường xuyên bị bao vây bởi một hàng ngũ dày đặc kẻ thù, bọn chúng thường rất mạnh và có kỹ năng chiến đấu tốt nên ngay lúc này đây thật sự cần những tư duy logic của các bạn để có thể lên kế hoạch tốt và đem lại chiến thắng vẻ vang cho đội. 4 nhân vật mà chúng ta sở hữu ban đầu sẽ gắn bó với chúng ta xuyên suốt chiều dài của cuộc phiêu lưu. Hãy chú ý đặc tính của từng nhân vật để bạn có được sự sắp xếp đội hình tối ưu. Darius – chiến binh có khả năng phòng thủ, tăng cường sức phòng vệ cũng như sự chính xác trong các trận chiến, ngoài ra anh ta còn có thể hồi phục sức khỏe cho đồng đội khi cần thiết. Lanwys sử dụng phép thuật nhằm bảo vệ và cứu nguy khi đội bị nhiễm phù phép từ bọn pháp sư Scorpion, bên cạnh đó anh ta còn được trang bị một khẩu súng giúp bản thân có khả năng chiến đấu tầm xa nhưng có thể bạn sẽ gặp một rắc rối nhỏ trong việc kết hợp nhuần nhuyễn khả năng chữa bệnh và chiến đấu. Lothaire là một sự kết hợp khéo léo giữa chiến binh và phù thủy giúp các đồng đội chống lại sự sợ hãi và tê liệt. Lothaire mang trong người một sức mạnh phi thường và khả năng gây sức công phá phạm vi rộng tác dụng lên một lượng lớn kẻ thù và làm suy yếu khả năng chống phép của bọn chúng. Zelia nên hạn chế tham gia vào các cuộc cận chiến vì từ phía xa cô ấy đã có thể tấn công kẻ thù bằng những ngọn lửa của mình, điều này thật hữu ích khi phải đối đầu với một đám đông quái vật. Zelia cũng có thể hi sinh một lượng sức khỏe để bù đắp vào lượng mana để sử dụng phép thuật. Các diễn tiến trong trò chơi được thiết kế như các mắc xích gắn chặt vào nhau nhưng phần dẫn chuyện lại hơi sơ sài khiến cho sự hấp dẫn của game cũng theo đó mà thuyên giảm phần nào.

NHIỆM VỤ

Hệ thống nhiệm vụ của Confrontation được phân tách bởi các đoạn phim cắt cảnh như để giới thiệu bối cảnh mới mà chúng ta sắp di chuyển đến và cũng là thời gian ngắn ngủi để người chơi có thể

nghỉ mệt một chút sau những trận chiến vất vả. Bên cạnh cốt truyện thì chắc hẳn những điều sau đây cũng sẽ làm chúng ta ưa thích. Cơ chế tạm dừng rồi chơi lại giúp người chơi có sự chuẩn bị chu đáo nhất cho các nhân vật, bố trí và chuẩn bị những vũ khí cần thiết để dùng cho từng loại kẻ địch thích hợp. Với góc nhìn hợp lý mà game mang đến (tương tự như Warcraft hoặc League of Legends) chắc hẳn sẽ làm cho các bạn cảm thấy thoải mái khi nhìn ngắm đội của mình chiến đấu cũng như nhiều các cảnh vật xung quanh. Ngoài ra chúng ta còn được hỗ trợ chế độ xoay linh hoạt để người chơi có được góc nhìn tốt nhất. Các thông số lượng máu, lượng năng lượng hoặc mini map bố trí trên màn hình cũng khá hợp lý. Hệ thống AI trong trò chơi cũng được phân thành nhiều cấp độ, một số trong chúng không quá thông minh vì thế chúng sẽ luôn tấn công những người đầu tiên mà chúng phát hiện, một số người chơi lợi dụng điều này và họ luôn bố trí cho Darius đi đầu hàng ngũ trong đội. Tuy nhiên một số khác trong bọn kẻ thù đủ thông minh để nhận ra rằng chúng nên tấn công Zelia để tiêu diệt người hỗ trợ trong đội. Trong các trận đấu bạn sẽ có thể dự đoán được kẻ địch sẽ làm gì tiếp theo bởi cơ quan đại diện màu sắc tương ứng, màu đỏ là có khả năng gây sát thương cao, màu xanh lá là khả năng chữa bệnh, màu vàng cho khả năng cung cấp năng lượng và màu xanh biển cho khả năng chống phép thuật.

HÌNH, ÂM ĐẠT CHUẨN

Hình ảnh và âm thanh trong game cũng không có gì khiến người chơi phải phàn nàn. Đồ họa 3D tạo nên các nhân vật và lũ quái vật khá sắc sảo, nhờ có độ sâu của phông nền mà cảnh vật trở nên sinh động và thực hơn. Âm thanh diễn biến của các cuộc chạm trán khá sôi động. Sự kết hợp cả hai sẽ giúp hấp dẫn người chơi hơn nữa. Tuy nhiên trò chơi còn tồn tại nhiều khuyết điểm dễ làm nản lòng game thủ. Confrontation diễn ra với nhịp độ khá chậm rãi có thể không làm hài lòng những game thủ có quĩ thời gian giải trí ít ỏi, hay đòi hỏi những nhịp độ mau lẹ và kịch tính. Cơ chế tìm đường không hiệu quả và nhiều lần bạn sẽ thấy nhân vật mắc kẹt đâu đó khiến bạn lại phải can thiệp khi trận đấu đang diễn ra ác liệt. Đồ họa tuy khá đẹp nhưng chứa nhiều lỗi dựng hình, phần chơi mạng không được đầu tư kỹ và kênh người chơi thường ở tình trạng "vườn không nhà trống" nên phần lớn bạn chỉ có thể trải nghiệm trận chiến tay đôi với bạn bè – những người cùng mua Confrontation với bạn mà thôi.

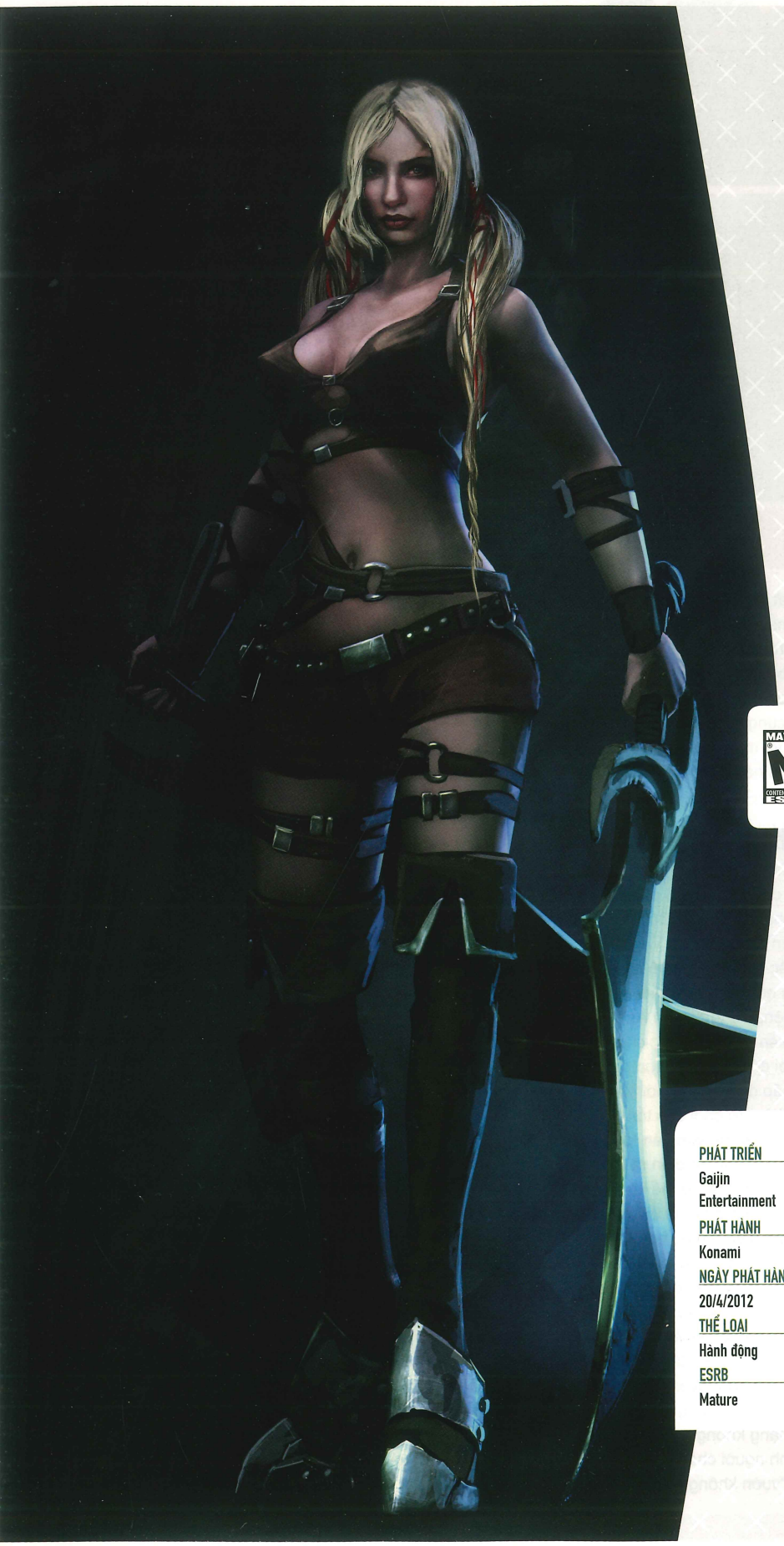
PHÍA SAU CUỘC CHIẾN

Ở một khía cạnh nào đó, Confrontation cảm giác giống như một trải nghiệm tầm trung. Những lỗi khó chịu phần nào đã đẩy người chơi xa dần những ưu điểm rất tốt của trò chơi. Thế nhưng nếu bạn chịu khó mày mò, bạn sẽ thấy Confrontation là một chiến trường rất đáng để thử qua. Những ai yêu thích thể loại chiến thuật sẽ không ngần ngại kiểm nghiệm tất cả các kiểu đội hình mà họ nghĩ ra được để chinh phục sự tối ưu trong việc xây dựng một nhóm chiến binh hoàn hảo. Những game thủ có tham vọng cao sẽ muốn cố gắng khám phá tất cả những bí mật ẩn chứa trong mỗi chương của chuyến hành trình, mở khóa mọi thành tựu trong game. Tiếc rằng những khuyết điểm của Confrontation rất khó bỏ qua đối với một game thuộc thể loại khó nhằn như nhập vai chiến thuật, nếu không chắc Confrontation có thể đã giành được nhiều thiện cảm hơn nữa từ phía người chơi.

ĐĂNG TUẤN

ƯU
* Hệ thống chiến đấu thuận tiện, hấp dẫn.
* Đồ họa tốt.

KHUYẾT
* Dẫn chuyện mờ nhạt.
* Khâu lồng tiếng thiếu sức sống.
* Nhiều lỗi khó chịu như tìm đường sai, vân phủ bề mặt hay bị lỗi.
* Quá chú trọng vào khâu điều khiển micro.



BLADES OF TIME

QUỶ KIẾM THỜI GIAN

Đối với các tựa game lớn, hàng năm cho ra một sản phẩm kế nhiệm phiên bản trước nhằm cống hiến cho người chơi những cải tiến mới mẻ về đồ họa, âm thanh, lối chơi cũng như nhiều đặc tính độc đáo để tiếp tục giữ chân game thủ là một việc làm cần thiết. Nhưng nếu sự cải tiến đó chỉ là một sự pha trộn hỗn tạp nhiều ý tưởng vay mượn từ những sản phẩm khác trong khi bản chất của trò chơi vẫn giữ nguyên cơ chế hay tuyến nhân vật cũ, không có tính đặc trưng hoặc yếu tố nào thực sự nổi bật thì rất dễ có xu hướng người chơi sẽ chán và dè dặt trước quyết định mua hay không ở những lần phát hành kế tiếp nếu có. Blades of Time (BoT) chính là một ví dụ điển hình.

BoT sẽ dẫn dắt người chơi nhập vai Ayumi - một cô nàng tóc vàng nóng bỏng hành nghề săn tìm kho báu. Nếu cảm thấy có gì đó quen thuộc ở Ayumi, hẳn bạn đã từng chơi qua tựa game X-Blades được phát hành vào tháng 2/2009 trên cả Xbox 360, PS3 và PC. Lần này, Ayumi bị lạc trong vùng đất Dragonland nơi đang bị một loại phép thuật bóng tối tên Chaos bao trùm gây hỗn chiến khắp nơi. Ayumi phải chiến đấu với những đối thủ cực kì nguy hiểm, giải những câu đố hóc búa để tìm đường thoát ra khỏi mê cung ma quái này. Thế

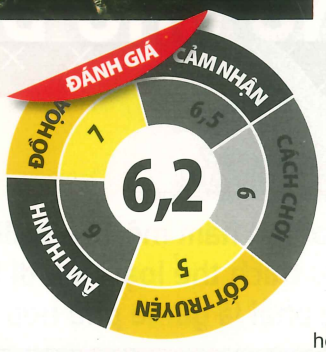
PHÁT TRIỂN
Gaijin Entertainment

PHÁT HÀNH
Konami

NGÀY PHÁT HÀNH
20/4/2012

THỂ LOẠI
Hành động

ESRB
Mature



nhưng có một điều người viết thắc mắc là tại sao Ayumi lại ở đây vì bối cảnh này chẳng liên quan gì tới phần trước và BoT cũng không kèm một lời giải thích nào cả. Cốt truyện phần lớn được kể bằng các đoạn phim cắt cảnh, các đoạn hội thoại giữa các nhân vật được xen kẽ trong các phân đoạn hành động, hoặc các bảng chỉ dẫn nằm rải rác trong màn chơi. Dù hỗ trợ nhiều hình thức hiển thị như thế nhưng cốt truyện vẫn rất rối rắm và khó hiểu, khiến người chơi khó có thể nắm bắt được game đang muốn truyền đạt nội dung gì.

BoT là một sự kết hợp giữa nhiều yếu tố đã quá quen thuộc với những ai yêu thích thể loại hành động. Nhà phát triển đã pha trộn cách giải quyết câu đố của Tomb Raider, các pha chặt chém kinh điển của Devil May Cry, sử dụng yếu tố phép thuật của Fable, chiêu thức liên hoàn của Bayonetta, thậm chí ngay cả hiệu ứng đảo ngược thời gian chủ chốt của game cũng na ná lối chơi game Braid. Tổng hợp được tất cả các đặc tính này vào một nơi duy nhất, tưởng rằng Gaijin sẽ tạo ra được một siêu phẩm nhưng cuối cùng họ lại sa lầy trong chính thiết kế của mình. BoT đã cố gắng đạt được sự hoàn thiện ở quá nhiều mặt trong khi nó vẫn chưa đủ sức để hoàn toàn làm chủ được những công nghệ đó. Game có nền tảng đồ họa khá tốt. Môi trường trong game có màu sắc tươi sáng, bắt mắt. Ayumi cùng các nhân vật còn lại đều có tạo hình ổn, chuyển động mượt mà, duy chỉ có phần phim cắt cảnh hơi xấu nếu chơi trên màn hình có kích thước lớn, biểu cảm gương mặt của nhân vật nhất là ở đôi mắt hầu như vô hồn, không đổi. Khâu lồng tiếng cũng không gây được ấn tượng mạnh nào nên nhìn chung phần nghe nhìn của BoT không được game thủ đánh giá cao.

Nếu chỉ chú trọng vào các pha hành động thì lối chơi của BoT khá tốt. Cặp quỷ kiếm của Ayumi có thể được tùy biến theo ý người chơi. Đặc tính và uy lực của từng loại vũ khí sẽ thay đổi tương ứng với môi trường xung quanh một cách tự động. Duy chỉ các pha sử dụng súng kết hợp việc chạy vòng quanh hơi khó khăn do cơ chế điều khiển chưa được thuật tiện cho lắm. Việc bố trí các nút chức năng khá phù hợp và dễ nhớ để bạn có thể dễ dàng tung ra các chiêu tấn công liên hoàn (combo) hoặc chưởng phép. Trong số đó bạn hãy luyện tập cách sử dụng thuần thục tính năng Time Rewind vì nó rất hữu ích khi cho phép bạn xoay ngược thời gian về 30 giây trước đó và tạo ra nhiều bản sao của Ayumi nhằm tấn công tổng lực cùng một lúc rất hoành tráng. Hơn thế nữa, một vài đối thủ và câu đố chỉ có thể vượt qua được nếu bạn sử dụng được Time Rewind. Đây là một điểm sáng hiếm hoi giúp lối chơi của BoT thêm phần cuốn hút và giúp người chơi phần nào tạm quên đi hàng tá khuyết điểm mà game mắc phải.

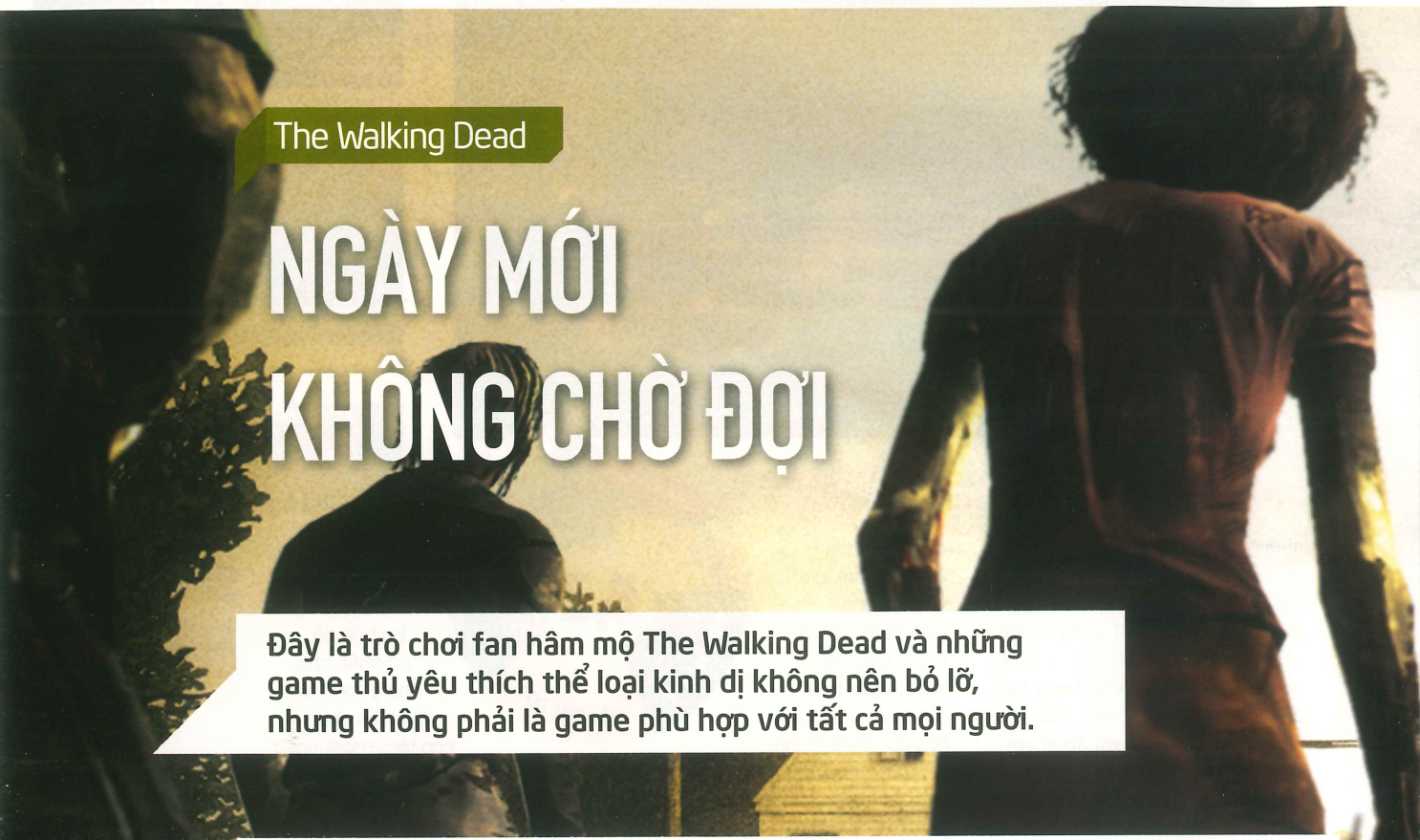
BoT có hỗ trợ phần chơi mạng với 2 chế độ chính là chơi hợp tác (coop) hoặc đối đầu (competitive), nhưng hầu như chúng cũng không đủ hấp dẫn để lôi kéo người chơi online tranh tài với nhau. Một phần là vì không rõ nguyên nhân gì khiến nhà phát triển đã vô hiệu hóa tính năng time-rewind trong phần competitive nên diễn biến của trò chơi diễn ra khá chậm chạp và buồn tẻ.

Đối với những ai đủ kiên nhẫn để đi hết cuộc hành trình cùng Ayumi, ít nhiều trong bạn sẽ tồn tại 2 luồng cảm xúc trái chiều. Một mặt bạn sẽ thấy nhà phát triển BoT có vẻ hơi cẩu toàn khi muốn mọi đặc tính mà họ tích hợp vào game được hoàn hảo và đẩy hết chúng cho người dùng thưởng thức, nhưng tiếc rằng khi trò chơi kết thúc bạn sẽ nhận ra BoT vẫn chưa vượt qua được những giới hạn của chính nó ở phiên bản tiền nhiệm X-Blades. Một cốt truyện lôi cuốn có thể cứu vãn nhưng đó cũng là những gì mà BoT vẫn còn thiếu. Nhà phát triển Gaijin sẽ phải cải thiện rất nhiều lối chơi của BoT vì nếu chỉ với tính năng Time Rewind, BoT sẽ khó lòng thoát khỏi cái bóng quá lớn của những "cây đa cây đề" thuộc thể loại hành động như Devil May Crys hay Bayonettas.

ĐẮC HOÀI

ƯU
* Tính năng Time Rewind gây hứng thú.
* Đồ họa ưa nhìn.

KHUYẾT
* Cốt truyện và lối chơi mờ nhạt, chưa kết nối chặt chẽ với nhau.
* Phần chơi mạng dư thừa.
* Ôm đồm quá nhiều thứ.



The Walking Dead

NGÀY MỚI KHÔNG CHỜ ĐỢI

Đây là trò chơi fan hâm mộ The Walking Dead và những game thủ yêu thích thể loại kinh dị không nên bỏ lỡ, nhưng không phải là game phù hợp với tất cả mọi người.

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
TellTales
PHÁT HÀNH
TellTales
NGÀY PHÁT HÀNH
24/04/2012
THỂ LOẠI
Phiêu lưu, kinh dị
ESRB
Mature

Đã từ lâu, thây ma (zombie) đã chiếm giữ 1 vị trí quan trọng trong "trái tim" của làng giải trí. Có vô số phim ảnh, sách vở, truyện tranh và trò chơi điện tử được tạo ra để giới thiệu về thảm họa chết chóc này. Tuy nhiên, đến năm 2003 ngòi bút của Robert Kirkman đã khai sáng kỷ nguyên thây ma, mở ra một trang mới cho thể loại kinh dị này bằng loạt truyện tranh, The Walking Dead.

Sự thành công của truyện tranh đã nhanh chóng trải thảm đỏ cho The Walking Dead bước lên truyền hình. Series phim The Walking Dead của AMC thu hút hàng chục triệu người xem trên toàn cầu, trở thành phim truyền hình ăn khách nhất của kênh AMC. Chưa dừng ở đó, thảm họa thây ma tiếp tục lấn sang thế giới trò chơi điện tử với việc Telltales Games công bố bắt tay phát triển series trò chơi The Walking Dead dài 5 phần.

Sau sự thất bại của Jurassic Park, Telltales Games đã khiến cho cộng đồng game thủ hoài nghi về khả năng tỏa sáng của The Walking Dead trong làng giải trí trò chơi điện tử. Bên cạnh đó, chuỗi thành công vang dội của truyện tranh và phim truyền hình để lại cái bóng quá lớn để game có thể vượt mặt.

Thế nhưng vào ngày 24/04/2012, Telltale Games phát hành phần 1 của trò chơi với tên gọi, The Walking Dead: A New Day và nó đã làm thay đổi cách nhìn của cộng đồng game thủ về công ty game này, đồng thời góp một 'viên gạch thành công' vào 'bức tường danh vọng' của thương hiệu The Walking Dead.

VẬY THE WALKING DEAD LÀ GÌ?

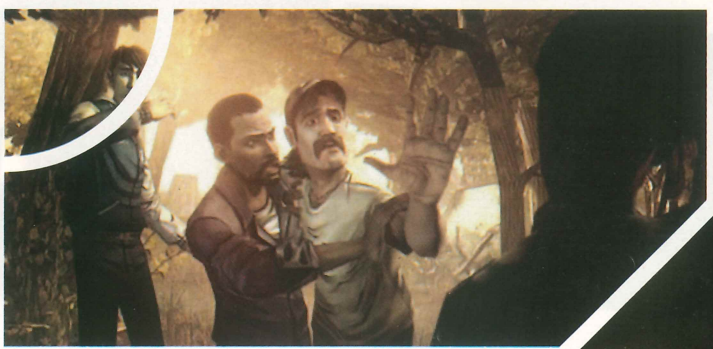
Trước khi đi vào chi tiết, các bạn nên biết rằng The Walking Dead không phải một câu chuyện đậm chất hành động, đầy ngập những pha bắn nhau với súng ống hiện đại, tối tân chống lại thây ma.

The Walking Dead đặt nặng vấn đề đạo đức trong mỗi con người. Nó khiến người xem phải thắc mắc rằng khi chúng ta đối mặt với thảm họa diệt vong, khi tất cả hy vọng đã tan biến, thì lúc đó bộ mặt thật của con người sẽ lộ ra, đấu tranh cho sự sinh tồn, đưa ra những quyết định khó khăn. Không còn chỗ cho những tiếng cười, vui đùa đầy ấp yêu thương hằng ngày mà thay vào đó là sự ích kỷ, những mưu mô, tàn bạo…với một mục đích duy nhất: Làm sao để sống sót?

GÂY CẤN VÀ HỒI HỘP ĐẾN TỪNG… CENTIMÉT

Vào vai Lee Everett, một giáo viên trung học bị kết tội mưu sát, đang trên đường áp giải về trại giam. Cuộc trò truyện ngắn với viên cảnh sát giúp game thủ làm quen với tính năng quan trọng nhất của trò chơi, đó là bạn phải đưa ra những câu trả lời và quyết định nhanh gọn.

Trong khi bạn còn đang mải mê trò chuyện với viên cảnh sát, chọn lựa câu trả lời cho phù hợp thì bỗng dưng xuất hiện biến cố. Một



tai nạn xe cộ tưởng chừng như bình thường, nhưng nó làm đảo lộn tất cả mọi thứ, thế giới mà bạn từng biết đến trước đó đã biến mất, thay vào đó là sự bắt đầu của chuỗi ngày chết chóc.

Việc từ chối khả năng không cho người chơi hóa thân thành các nhân vật chính trong phim truyền hình như Rick Grimes, Shane Walsh hay Daryl Dixon, một phần khiến fan hâm mộ không hài lòng. Tuy nhiên các nhà phát triển Telltales Games cho biết, họ muốn game thủ tự viết lên câu truyện của riêng mình; bạn có thể thành một kẻ nói dối, một con "quái vật" chuyên chém giết, hay một "thiên thần" luôn giúp đỡ mọi người, tất cả đều phụ thuộc vào quyết định của người chơi. Bên cạnh đó, Rick và nhóm của anh ta không phải là những người sống sót duy nhất trong The Walking Dead.

Trên con đường sinh tồn, bạn sẽ làm quen được rất nhiều nhân vật mới như cô bé 8 tuổi Clementine, đang hy vọng được đoàn tụ với gia đình. Hay các nhân vật đã từng xuất hiện trên phim truyền hình như Hershel Greene, một lão nông yêu quý gia đình hơn bất cứ cái gì khác, hay anh chàng giao Pizza Châu Á tháo vát, Glenn.

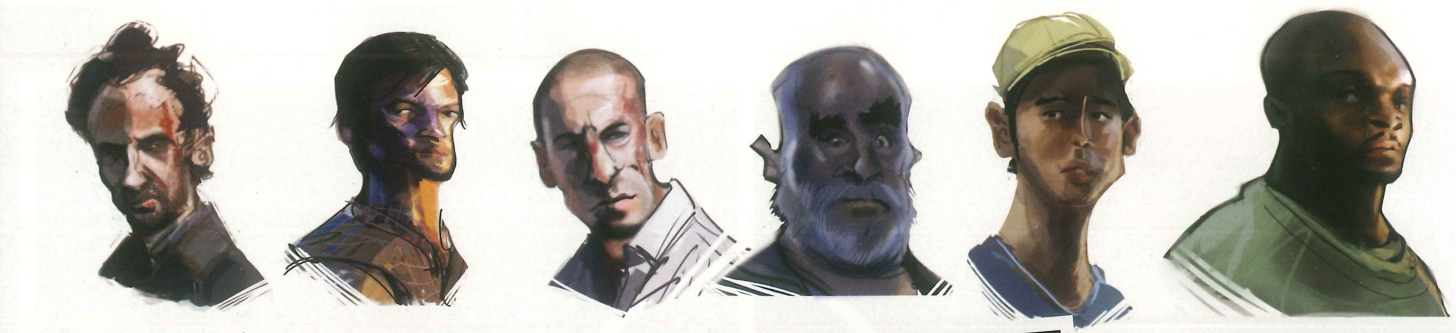
Cách chơi của The Walking Dead: A New Day phụ thuộc nhiều vào click chuột để di chuyển, tìm và giải đố các nhiệm vụ trong trò chơi. Mặc dù hầu hết các câu giải đố tương đối dễ, tuy nhiên game đòi hỏi người chơi phải có vốn tiếng Anh khá. Đây có thể được coi là mặt hạn chế đối với đa số game thủ Việt chúng ta.

Ngoài cơ chế điều khiển, tương tác point-and-click cơ bản, game thủ còn được làm quen với Quick-Time-Events (QTEs). Tính năng này quá quen thuộc nếu các bạn đã từng chơi qua các game hành động như God of War, Ninja Gaiden…Tính năng này giúp tăng thêm phần hồi hợp và rùng rợn, mỗi khi bạn bị thây ma tóm, hay rơi vào tình trạng hiểm nghèo, đối mặt với cái chết.

Vũ khí trong game bị bó buộc theo cốt truyện tuyến tính, do vậy rất ít cơ hội để game thủ có thể sưu tầm những món vũ khí hàng độc để tiêu diệt thây ma. Tuy vậy, game thủ vẫn có thể "giải quyết" nhanh gọn xác chết biết đi bằng các loại dụng cụ thường gặp trong đời sống như tuốt nơ vít, búa, rìu, súng kết hợp với…gói ngủ.

Như đã nêu trên, The Walking Dead: A New Day sẽ đặt game thủ vào những huống buộc bạn phải đưa ra những phán quyết thiên nặng về giá trị đạo đức. Chẳng hạn như, bạn sẽ cứu một thanh niên trai tráng, khỏe mạnh có thể sẽ hữu ích sau này, hay cứu một đứa con nít hồn nhiên dù biết rằng tương lai phía trước của nó chỉ là những chuỗi ngày trốn chạy và sống trong sợ hãi.

Những quyết định của bạn trong trò chơi sẽ hình thành một cá tính đặc trưng cho nhân vật và nó sẽ ảnh hưởng đến cách mà các NPC trong game đối xử với bạn cũng như lối dẫn truyện sẽ đi theo những hướng khác nhau. Chưa hết, "con người" mà bạn tạo ra trong phần 1 The Walking Dead: A New Day sẽ gắn bó xuyên suốt cho đến hết 5 phần của game. Đây là một trải nghiệm thú vị mà Telltales



Games muốn gửi đến cộng đồng game thủ thế giới.

HÌNH ÂM TƯƠNG XỨNG

Đồ họa của trò chơi được các nhà thiết kế cách điệu với mục đích bám sát nguyên bản của truyện tranh. Có thể nhiều game thủ sẽ khó chịu với phong cách đồ họa Cel-Shading này, tuy nhiên nếu đã từng đọc qua truyện tranh của The Walking Dead, có thể các bạn sẽ thích phong cách này. Mặc dù vậy, hình ảnh hiển thị trên Xbox360 khi xuất ra màn hình lớn có vẻ hơi tối và cần tinh chỉnh thêm độ sáng để hợp với tầm nhìn quan sát khi chơi.

Không vô cớ mà trò chơi bị gắn mác Mature 17+. Do vậy, Thế Giới Game khuyên các bạn hãy cân nhắc kỹ trước khi quyết định mua game.

Nhân vật trong game có biểu cảm hết sức phong phú, kết hợp với khâu lồng tiếng được chau truốt tỉ mỉ trong từng ngữ cảnh, game thủ sẽ có cảm giác gắn bó hơn với nhân vật chính và hiểu sâu hơn về những người mà mình gặp.

Nhạc nền u ám của thể loại kinh dị đeo đuổi suốt trò chơi, mang lại cảm giác rùng rợn cho game thủ. Đặt biệt trong những pha gây cấn, đối mặt với thây ma, chất nhạc được tăng lên dồn dập tạo cho người chơi cảm giác hồi hộp và kích thích.

NHỮNG HẠT SẠN KHÔNG ĐÁNG CÓ

Dù biết rằng, game được thiết kế theo những phần khác nhau, tuy nhiên để hoàn thành toàn bộ phần 1 của The Walking Dead: A New Day, game thủ chỉ tốn khoảng 2-3 giờ chơi. Một điểm trừ tiếp theo đó là phần giải đố quá dễ, mặc dù Telltales Games cho phép game thủ tắt chế độ "trợ giúp", để tăng độ khó của game nhưng cũng chẳng "xi nhê" vào đâu.

Có một hạt sạn nhỏ ở khâu chuyển thể (port) trò chơi. Các bạn có thể thiết lập lại nút bấm trên tay cầm Xbox360 tuy nhiên đối với phiên bản PC thì điều đó là bất khả thi.

Telltales Games đã tạo một trò chơi mà khiến game thủ phải dằn vặt về những quyết định mà họ bị buộc phải thực hiện trong game. Nếu như 5 phần của trò chơi được Telltales Games trau chuốt hơn về mặt gameplay, bám sát vào những quyết định mang tính đạo đức và phơi bày bản chất trong mỗi con người, thì series game The Walking Dead chắc chắn sẽ trở thành tượng đài lớn trong làng game thế giới.

VŨ HẢI

FABLE HEROES

NHỮNG NGƯỜI HÙNG ĐÁNG YÊU

Mang phong cách cuộn cảnh tương tự Mario, nhưng người hùng của chúng ta luôn có những đồng minh bên cạnh.

Game tập trung và khía cạnh hành động theo nhóm. Game thủ có thể đồng hành với ba người bạn khác nhờ vào tính năng Xbox Live. Nhưng ngay cả khi chỉ chơi một mình ở chế độ offline, đội ngũ bốn người sẽ được tạo ra bằng cách thêm vào ba nhân vật do máy điều khiển.

Game có 8 nhân vật khác nhau, trong đó có hai nhân vật chỉ unlock được nếu bạn mua Fable: The Journey, nhưng nhìn chung họ đều giống nhau trong lối chơi. Các nhân vật được chia làm hai nhóm cận chiến và tầm xa, với ba đòn tấn công: yếu, mạnh và AOE (area of effect, khả năng đánh lan). Hệ thống chiến đấu trong Fable Heroes vẫn sử dụng "máu", nhưng dưới hình thức những trái tim hiển thị trên góc màn hình. Mỗi khi mất hết lượng máu này, nhân vật của bạn sẽ biến thành một hồn ma và vẫn có thể chiến đấu, nhưng không thể nhặt được các đồng tiền hay bất kì thứ gì khác trừ các trái tim nằm rải rác trong màn chơi. Đây là điều khiến cho Fable Heroes trở nên kén chọn: khi chơi với bạn bè, họ sẽ nhường cho bạn những trái tim hiếm hoi để "trở về với cuộc sống", nhưng nếu bắt gặp toàn những người xa lạ, rất có thể bạn sẽ là "con ma" duy nhất trong đội cho đến hết màn chơi.

Mỗi màn chơi trong Fable Heroes sẽ yêu cầu game thủ "dọn dẹp" sạch sẽ tất cả đối thủ trong khu vực trước khi tiến sang một khu vực mới – và lặp lại điều đó cho đến hết trò chơi. AI của các đồng đội máy và đối thủ đều được thực hiện khá tốt, chẳng hạn biết "nhường" các trái tim nếu trong đội đang có một "con ma", hoặc chiến đấu một cách tích cực chống lại đối thủ. Nhiều cái tên khá quen thuộc với game thủ của dòng game cũng xuất hiện trong Fable Heroes, chẳng hạn thị trấn Bowerstone hay lũ quái Balverine và Hobbe. Bạn cũng có thể lựa chọn các hình mẫu nhân vật từ thế giới Fable làm đại diện cho mình, bao gồm Reaver, Garth, Jack of Blades (tên trùm trong Fable và Fable: The Lost Chapter). Cuối mỗi màn chơi, bạn có hai lựa chọn: đối đầu với một con boss khổng lồ hoặc tham gia một minigame thú vị cùng những người khác. Và trong khi những trận đấu boss nhanh chóng trở nên nhàm chán, các minigame lại tỏ ra rất thú vị và thường được lựa chọn nhiều hơn. Sau khi hoàn tất màn chơi, game thủ có thể sử dụng lượng tiền nhặt được từ đối thủ hoặc các vật thể trong môi trường để mua các nâng cấp mới, nhưng theo một cách khá lạ và thú vị. Thay vì "nhồi" tất cả các nâng cấp vào trong một danh sách để lựa chọn, bạn sẽ được tham gia vào một board game nho nhỏ, và việc bạn mua được nâng cấp nào sẽ tùy thuộc vào vận may của bạn khi đổ xúc xắc quyết định số bước đi của mình.

Fable Heroes có được nền đồ họa rất đẹp mắt. Mỗi khu vực trong game đều có được nét đặc trưng riêng của mình, bao gồm những đỉnh núi tuyết phủ, nghĩa trang âm u hay các khu rừng tươi tốt. Hiệu ứng thời tiết cũng bổ sung vào phần hình ảnh đẹp mắt của game, trong khi các nhân vật đáng yêu góp phần giảm bớt mức độ bạo lực của trò chơi. Đây cũng chính là mặt nổi bật nhất của Fable Heroes.

Fable Heroes là tựa game hành động đơn giản và vui nhộn.

PHẠM LÊ

TÊN GAME: Fable Heroes
THỂ LOẠI: Hành động
PHÁT HÀNH: Microsoft Game Studios
PHÁT TRIỂN: Lionhead Studios
NGÀY PHÁT HÀNH: 02/05/2012
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: Xbox 360

Fifa Street

BÓNG ĐÁ "PHỦI"

Sau nhiều năm bị lãng quên, dòng game bóng đá đường phố của Fifa đã trở lại với nhiều điều mới mẻ và "bụi bặm" hơn rất nhiều.

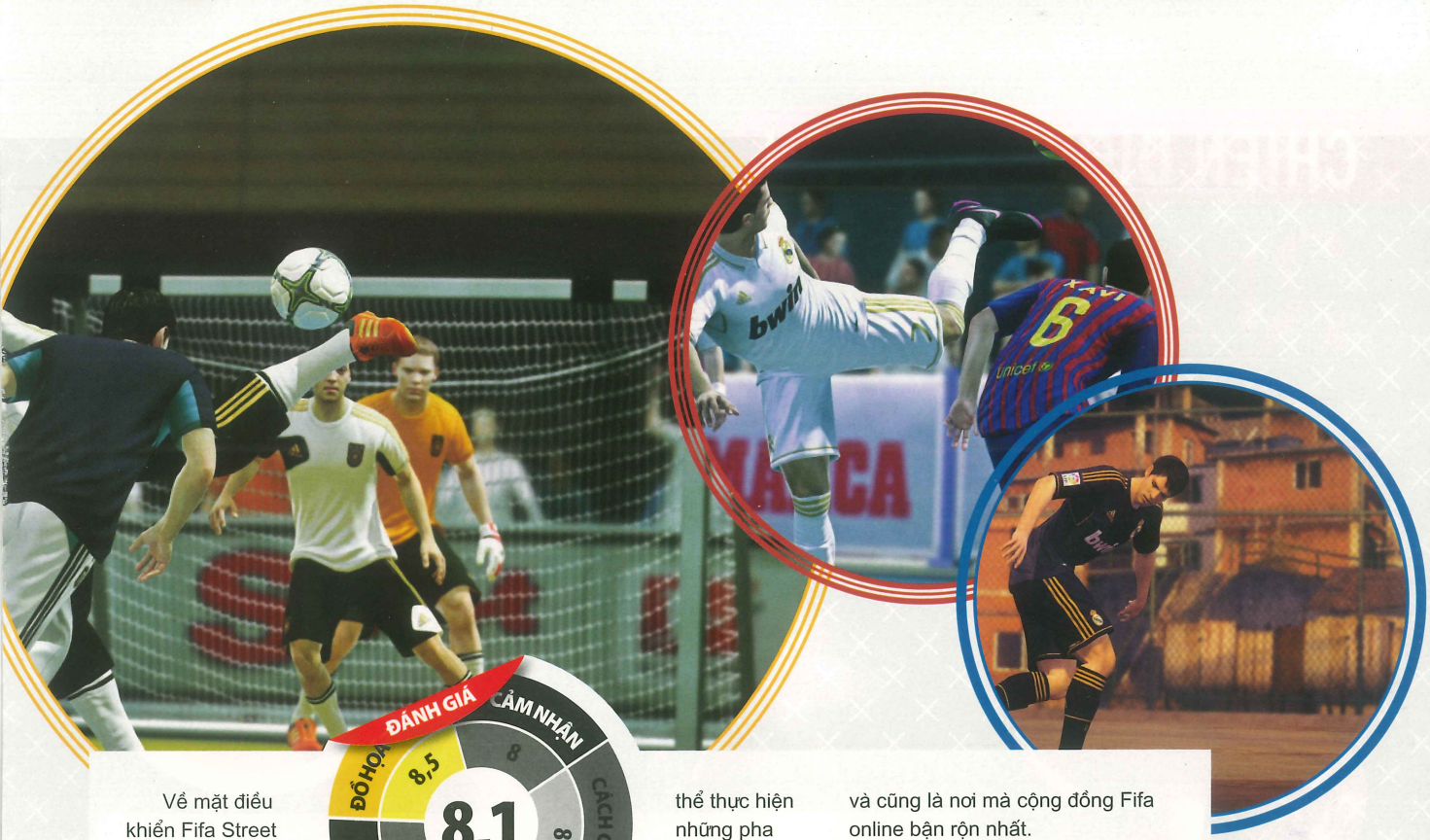
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

CHƠI ĐƠN ĐA DẠNG

Game có bốn mục chơi chính: World Tour cho phép người chơi tạo một cầu thủ của riêng mình. Game thủ có thể đem cầu thủ này đi chu du thế giới, tham dự các giải đấu, tuyển mộ cầu thủ từ các đội khác vào đội của mình… Panna là dạng game một đối một mà người chơi phải "xỏ kim" đối thủ và lấy được bóng từ phần sân bên kia trước đối thủ. Futsal là dạng game truyền thống hơn với hai đội năm người đấu trên sân trong nhà với sàn cứng và sử dụng bóng nặng hơn. Ngoài ra còn có mục Practice với phần hướng dẫn rất cần thiết để có thể thực hiện những "chiêu" khó nhất của game.

Fifa Street được xây dựng dựa trên engine của Fifa 12. Đồ hoạ có phần hoạt hình và lối chơi phi thực tế của dòng game đã vào dĩ vãng. Fifa Street mới đề cao thực tế từ lối chơi cho đến âm thanh, đồ hoạ. Mô hình nhân vật khá chi tiết, kể cả tiếng la hét giữa các cầu thủ trên sân cũng rất rõ ràng. Địa điểm thi đấu cũng rất đẹp với nhiều chi tiết và màu sắc phù hợp với địa danh thật. Mọi cử động của cầu thủ cực kỳ chính xác, mỗi cử động đều được mô phỏng theo hành động của những cầu thủ ngoài đời nên rất chân thật. Nhìn chung, Fifa Street là sự pha trộn tuyệt vời giữa mô phỏng và lối chơi arcade.

PHÁT TRIỂN
EA Canada
PHÁT HÀNH
EA (Electronic Arts)
NGÀY PHÁT HÀNH
13/03/2012
THỂ LOẠI
Thể Thao
ESRB
Everyone



Về mặt điều khiển Fifa Street có nét rất giống với tựa game thể thao gần đây của EA là SSX. Người chơi sử dụng cò (trigger) của tay cầm kết hợp với cần analog phải để thi triển các chiêu đi bóng. Người chơi được thưởng điểm kinh nghiệm mỗi khi thực hiện thành công một pha qua người hoặc ghi bàn. Mỗi khi cầu thủ của bạn đạt level mới, bạn có thể unlock thêm nhiều quần áo, dụng cụ mới. Với phong cách lên level như thế này, người chơi luôn có động lực tiếp tục chơi để lên cấp giống game nhập vai vậy.

Trong Fifa Street, các chiêu đi bóng, tâm điểm của bóng đá đường phố đều rất đẹp mắt và cảm giác hưng phấn khi thực hiện thành công. Tuy vậy để thực hiện một pha qua người sử dụng các kết hợp nút bấm đó không hề dễ. Với số lượng các chiêu nhiều gấp đôi so với Fifa 12 (gần 60), game có thể so sánh được với Street Fighter về độ rắc rối. Đối với các tân binh có lẽ phải cần tập dợt ít nhất 10 trận để làm quen với cách điều khiển này. Tuy vậy, mọi nỗ lực của người chơi sẽ được đền đáp thoả đáng. Phải nói rằng cách điều khiển là yếu tố quan trọng giúp Fifa Street thành công. Với đủ kiên nhẫn, fan của Fifa có thể thực hiện những pha bóng đẹp thi thường.

ĐIỂM SÁNG CHƠI MẠNG

Cũng như các game thể thao khác, Fifa Street có thể chơi multiplayer. Mục chơi mạng sử dụng cùng một mạng xã hội gọi là EA Sports Football Club từng được giới thiệu trong Fifa 12. Mọi hoạt động của người chơi được quy thành điểm XP được sử dụng chung trong cả hai tựa game. Một tính năng khác là Street Network, cho phép người chơi ghi lại và upload video bàn thắng hoặc trận đấu lên server để chia sẻ hoặc xem lại sau.

Phần chơi online có các mục chơi bao gồm head-to-head online seasons trong đó người chơi mang đội bóng sử dụng trong phần chơi World Tour để đối đầu với các đội bóng khác trên thế giới. Mục chơi Season được đầu tư rất kỹ càng và rất có chiều sâu. Mỗi khi đội bóng của người chơi lên level, họ sẽ đạt đủ điểm để tham dự các vòng đấu cao cấp hơn, ngược lại nếu thua nhiều, người chơi sẽ phải xuống chơi ở hạng thấp hơn. Mục Season có thể nói là điểm sáng lớn nhất và cũng là nơi mà cộng đồng Fifa online bận rộn nhất.

Fifa Street bao gồm các cầu thủ thật từ sáu giải đấu hàng đầu thế giới cũng như 20 tuyển quốc gia. Khi đạt được level 3 và 4 trong World Tour, người chơi sẽ unlock được thêm nhiều đội đặc biệt với nhiều kỹ năng khác nhau. Phần âm nhạc của Fifa Street cũng là một điểm cộng, bao gồm các bài hát từ khắp năm châu trên thế giới. Tất cả các bài đều có giai điệu vui tươi, phù hợp với tính chất của game.

LỜI KẾT

Fifa Street đã chứng minh được bản lĩnh của mình trong một thị trường bão hoà game bóng đá. Phần chơi đơn đủ sâu để khiến người chơi phải quay lại nhiều lần. Phần online mượt mà và vô cùng dễ nghiện giúp kéo dài trải nghiệm của người chơi. Ngoài các mục chơi hấp dẫn, game còn có hàng loạt chiêu đi bóng vô cùng đẹp mắt đi kèm với lối chơi xuất sắc. Đừng để cách điều khiển có phần rắc rối ngăn bước bạn đi vào thế giới bóng đá đường phố tuyệt vời của Fifa Street.

LÊ MINH PHƯỚC

ƯU

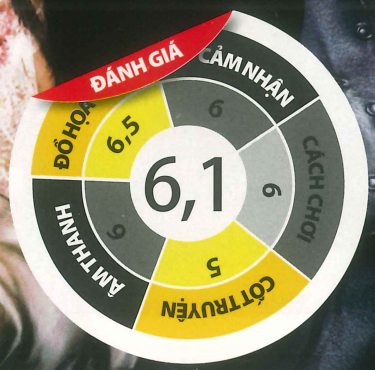
* Online tuyệt hảo.
* Lối chơi có cảm giác rất thật
* Độ tùy biến cao.

KHUYẾT

* Cách điều khiển có phần rắc rối.
* Không có câu lạc bộ bản quyền trong phần chơi mạng.

CHIẾN DỊCH RACCOON

RESIDENT EVIL®
Operation Raccoon City



Capcom một lần nữa làm ngạc nhiên các fan của dòng game Resident Evil với phiên bản Operation Raccoon City. Chuyển từ phong cách hành động bắn súng kiểu đơn độc sang bắn súng theo nhóm. Tuy nhiên, Resident Evil: Operation Raccoon City (REORC) đã không tạo được nhiều ấn tượng do cách chơi đơn điệu, hệ thống AI yếu và đặc biệt mất đi lối dẫn truyện lôi cuốn, hồi hộp như ở các phiên bản trước.

Được phát triển bởi hãng Slant Six Games, hãng từng thực hiện qua các phiên bản game bắn súng theo nhóm như SOCOM Confrontation (PS3) và Fireteam Bravo 3 (PSP), REORC được kỳ vọng sẽ trở thành tựa game bắn súng theo nhóm thành công và tạo nên trải nghiệm mới cho các fan kì cựu của dòng game Resident Evil. Song cảm giác lạ lẫm, hứng thú đầu tiên của trò chơi nhanh chóng tan biến khi các màn chơi dần được mở ra và người chơi hoàn thành mà không đọng lại cảm giác gì.

Điều gây thất vọng đầu tiên có thể nói là cốt truyện và việc dẫn dắt hết sức sơ sài và không có sự hấp dẫn. Bối cảnh của REORC lấy thời điểm của phiên bản cũ Resident Evil 2, khi đại dịch T-Virus khiến toàn bộ cư dân thành phố Raccoon trở thành những thây ma khát máu. Bạn vào vai một biệt đội do tập đoàn sinh học Umbrella phái đến để "dọn dẹp" những tội lỗi của họ, đồng thời thu thập lại những mẫu thí nghiệm đang còn dở dang tại thành phố. Trên đường phiêu lưu, bạn sẽ gặp lại những gương mặt quen thuộc của dòng game Resident Evil, nhưng họ lại xuất hiện vô cùng mờ nhạt, và bạn sẽ tiếp tục với nhiệm vụ của mình: thu thập, tiêu diệt, di chuyển từ nơi này sang nơi khác… Hoàn thành mỗi chương, bạn sẽ không có cảm giác thỏa mãn mà chỉ giống như "qua màn" bình thường mà không có cảm xúc gì. Đây có thể xem là thất bại lớn nhất về mặt dẫn truyện của REORC, không tạo được hứng thú cho người chơi suốt chiều dài của game.

Về mặt lối chơi, REORC tuy mang danh là game bắn súng theo nhóm, nhưng yếu tố đồng đội trong game gần như không có gì đáng nói. Bạn sẽ không thể ra lệnh được cho các đồng đội đi theo, mà họ hoàn toàn tự động hỗ trợ bắn hoặc trị thương cho bạn. Mặc dù bạn có thể kiếm điểm kinh nghiệm để mở khóa các kỹ năng và vũ khí mới cho các nhân vật, nhưng điều này cũng không ảnh hưởng nhiều đến lối chơi. Hệ thống nhân vật của REORC chỉ thực sự phát huy tác dụng khi ở phần chơi mạng, do chính các người chơi tự điều khiển và phối hợp với nhau.

Một trong những điểm thú vị của REORC là nhân vật có thể bị nhiễm virus và biến thành các thây ma nếu như không được cứu chữa kịp thời. Ngoài ra, một yếu tố khác đáng ghi nhận trong lối chơi của REORC là khi nhân vật bị thương và chảy máu, họ sẽ dễ dàng trở thành miếng mồi ngon cho các thây ma khát máu khác hơn là các đồng đội còn lành lặn. Tuy nhiên,

TÊN GAME	Resident Evil: Operation Raccoon City
THỂ LOẠI	Hành động
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Slant Six
NGÀY PHÁT HÀNH	20/03/2012
ESRB (TUỔI)	Mature
HỆ MÁY	PS3, PC, Xbox 360

điều này không khiến cho độ khó của game trở nên cao hơn, vì số lượng bình xịt cứu thương cũng như đạn dược cho nhân vật trong trò chơi khá dư dả, và bạn hiếm khi phải lâm vào tình huống kể trên. Ngoài những đối thủ là thây ma di động, bạn sẽ còn đối đầu với những nhóm lính đặc nhiệm của chính phủ, tuy nhiên họ lại tỏ ra khá "ngờ nghệch" trong những pha bắn súng, và bạn sẽ dễ dàng hạ gục họ trong những pha đấu súng. Nhìn chung, độ thử thách của REORC không cao và không thể thử thách được các "tay súng" kỳ cựu của thể loại bắn súng truyền thống.

Nếu như có một điểm sáng trong lối chơi của REORC thì có thể nhắc đến các chế độ chơi mạng phong phú và sáng tạo: deathmatch, cướp cờ (capture the flag) và hai chế độ đặc biệt Heroes và Survivor. Ở chế độ Heroes, bạn sẽ được phép chọn những nhân vật quen thuộc của dòng game Resident Evil để chiến đấu như Leon Kennedy và Ada Wong, trong khi đó chế độ Survivor, bạn sẽ phải cố gắng thoát khỏi thành phố bằng trực thăng dưới sự truy đuổi của kẻ thù. Trực thăng chỉ có 4 chỗ dành cho 8 nhân vật của 2 đội, do vậy người chơi sẽ phải hạ gục lẫn nhau (ngay cả với đồng đội) để giành quyền sống sót. Có thể nói, phần chơi online hấp dẫn đã phần nào vớt vát lại những hạn chế của phần chơi offline vốn không quá thử thách và gây thất vọng.

Về mặt đồ họa, REORC cũng không có điểm gì đặc biệt với độ chi tiết của nhân vật không được cao và môi trường không ấn tượng, chỉ với tông màu tối tăm và các vật thể thiếu sống động. Đặc biệt, điểm trừ lớn nhất của REORC là số lượng hình mẫu các NPC thây ma hết sức nghèo nàn và lặp đi lặp lại ở rất nhiều màn chơi. Một số cảnh vật đường phố, văn phòng, trụ sở cảnh sát quen thuộc của thành phố Raccoon được tái hiện không ấn tượng, hết sức sơ sài và không tạo cảm giác rùng rợn hay nguy hiểm. Bạn sẽ chỉ quan tâm đến việc bắn súng, hành động mà không cảm nhận được gì từ cảnh vật xung quanh, nhất là không khí lạnh lẽo đáng sợ của Raccoon.

Capcom đã muốn đem lại cho các fan của dòng game Resident Evil một trải nghiệm mới với Resident Evil: Operation Raccoon City, nhưng tham vọng này đã thất bại do trò chơi không tận dụng được những đặc trưng cũng nhưng chất liệu làm nên sự thành công của dòng game từ trước đến nay: sự hồi hộp, cách dẫn truyện lôi cuốn, không khí căng thẳng và lối chơi hành động sâu sắc. Sự kết hợp lối chơi bắn súng theo nhóm vào REORC có thể là một ý tưởng khá hay, nhưng việc thực thi thì lại không thuyết phục được người chơi. Ở cả hai đối tượng là game thủ kỳ cựu của dòng RE lẫn game thủ của dòng game bắn súng theo nhóm nói chung. Ưu điểm lớn nhất của trò chơi vẫn nằm ở phần chơi mạng với các chế độ chơi sáng tạo và đủ sâu sắc để giữ chân người chơi một thời gian dài.

CẨM TÚ

ƯU

- Chế độ chơi mạng thú vị, đa dạng
- Phần chơi coop lý thú

KHUYẾT

- AI kém
- Dẫn truyện không hấp dẫn, mờ nhạt
- Phần chơi đơn ngắn và hụt hẫng.

Binary Domain

RANH GIỚI VÔ NGÃ

Và để thoát khỏi sự giày vò của khổ ải đó, con người cần phải tiến hóa, điều mà không loài robot nào có được…

Ấy vậy mà những cỗ máy vô tri vô giác đã làm được điều ngược lại, một cuộc cách mạng tiến hóa để vươn tới ranh giới vô ngã, điều mà con người không tưởng được…

Mục đích của những Hollow Child là gì? Có bao nhiêu robot như thế đã hòa lẫn vào cuộc sống của chúng ta? Dấn sâu vào những sự kiện, đội Rust Crews đã phát hiện ra những bí mật kinh hoàng mà con người không thể ngờ tới!

Ranh giới giữa nhân tính và kim loại đang dần bị xóa nhòa…

"Sự đau khổ cả về tinh thần lẫn thể xác là căn nguyên của sự sống và tiến hóa." - Yoji Amada.

HIỂM HỌA RÌNH RẬP!

Những năm đầu thế kỷ 21, sự ấm lên của khí hậu toàn cầu đã làm mực nước biển dâng lên, nhấn chìm ba phần tư các thành phố trên thế giới cùng hàng triệu cư dân. Phần còn lại của thế giới, để sinh tồn, đã xây dựng các thành phố mới trên nền tảng của những thành phố cũ, với sự hỗ trợ của lực lượng robot đông đảo. Kéo theo đó là sự trỗi dậy của những tập đoàn robot toàn cầu và tất nhiên, những tranh chấp.

Bergen, tập đoàn robot hùng mạnh nhất của Mỹ, dẫn đầu ngành công nghiệp người máy toàn cầu, đã bị đối thủ - tập đoàn Amada của Nhật, khởi kiện vì ăn cắp các công nghệ, nhưng với thế và lực mạnh mẽ Bergen đã dễ dàng thắng kiện. Sự việc mau chóng rơi vào quên lãng cho đến một ngày kia, con người bàng hoàng nhận ra họ đang bị đe dọa bởi chính những người máy đội lốt người đầy tinh vi, sống hòa lẫn trong cộng đồng, gọi là "Hollow Child". Tin rằng đây là sản phẩm của Amada nhằm trả thù Bergen, nguy hiểm hơn: đe dọa an toàn của con người, lực lượng phản ứng nhanh Rust Crews được thành lập dưới sự kiểm soát của Hiệp Hội Công Nghệ Người Máy Quốc Tế (IRTA) và họ được gửi sang Tokyo để truy vấn Amada, người đứng đầu tập đoàn robot Nhật.

NỘI DUNG MANG TÍNH NHÂN VĂN

Nếu là một người mê các câu chuyện, bộ phim khoa học giả tưởng, bạn sẽ dễ dàng thấy được BD chịu ảnh hưởng của I, Robot (2004) và loạt phim truyền hình nổi tiếng - Battlestar Galactica (2004-2009 và hiện vẫn còn tiếp diễn).

Nếu như "I, Robot" truyền tải thông điệp về sự nổi loạn và khao khát tự do của người máy thì bộ phim truyền hình "Battlestar Galactica" lại mang đến những góc nhìn về sự cố gắng hòa nhập, trốn chạy và truy đuổi của thế hệ robot "lai" con người.

Binary Domain đã dung hòa tất cả những

PHÁT TRIỂN
Devil's Details
PHÁT HÀNH
SEGA
NGÀY PHÁT HÀNH
27/4/2012
THỂ LOẠI
Hành động
ESRB
Mature

triết lý này để mang đến cho người chơi một tác phẩm đầy tính nhân văn, bao hàm những điều tốt đẹp mà chúng ta vẫn thấy trong cuộc sống của mình: tình bạn hữu, tình đồng đội, tình thân và cả tình yêu.

Cái "tình người" trong nội dung còn được thể hiện qua những câu thoại chắt lọc, qua những tình huống đọng lại nhiều suy ngẫm: có khi robot lại có phần"người" hơn cả những kẻ tự xưng là "con người", có khi chỉ vì lòng đố kỵ tham lam mà người ta sẵn sàng hãm hại kẻ khác để rồi chuốc lấy những đắng cay, hay chỉ vì hoàn cảnh đẩy đưa mà ta phải làm những việc trái với luân thường đạo lý…

Rất, rất nhiều sự kiện trong game dẫn dắt chúng ta đi từ thái cực này đến thái cực khác, đan xen lẫn nhau, thăng có trầm có, tạo thành một bức tranh tổng thể muôn màu về tình người.

DÀN DỰNG KỊCH BẢN CUỐN HÚT

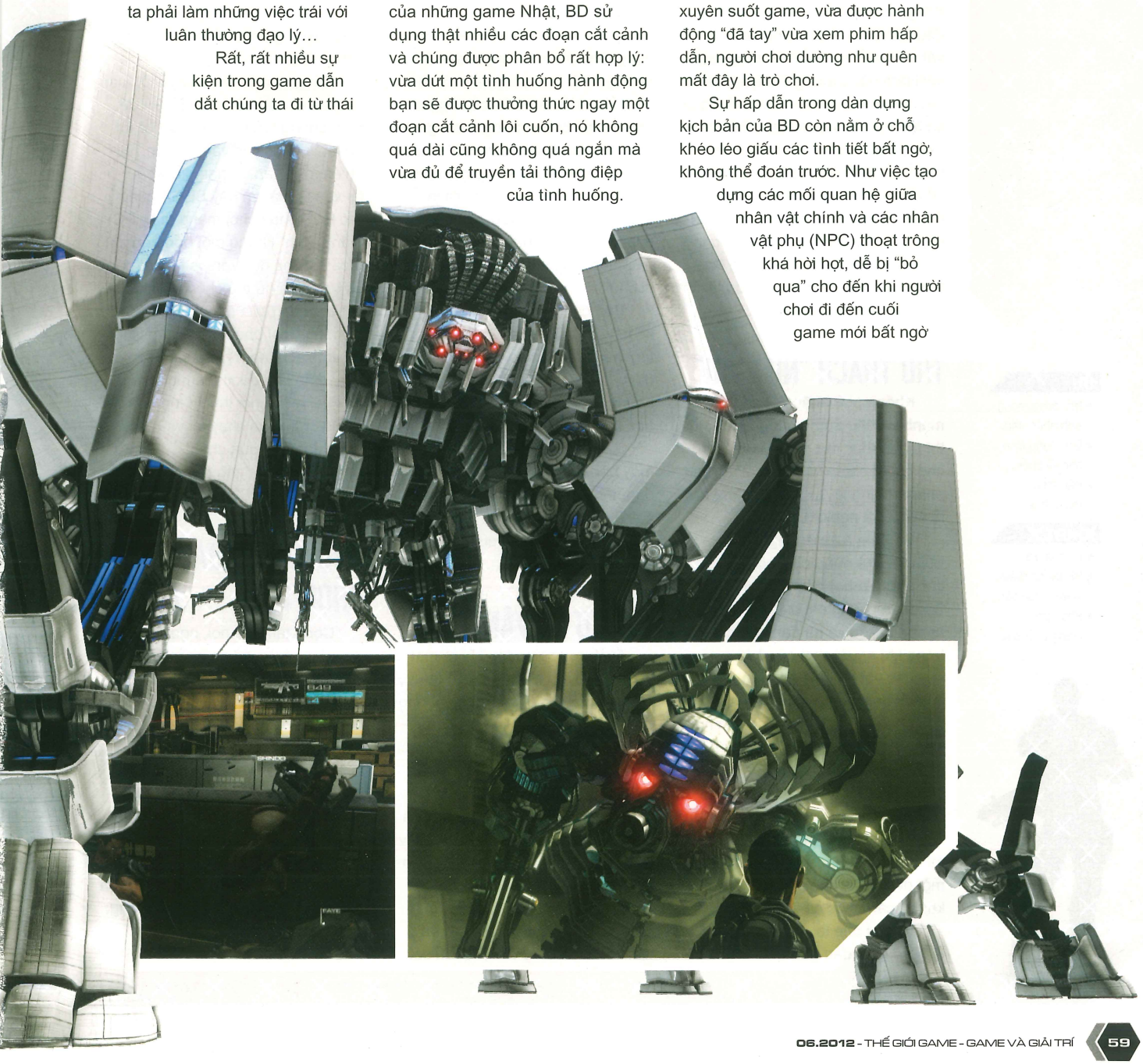
BD không chỉ sở hữu một nội dung lôi cuốn, đầy tính nhân văn mà còn chắc tay trong việc dàn dựng kịch bản.

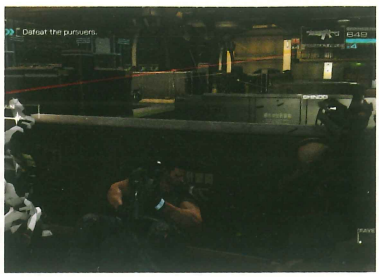
Phần "thân" của kịch bản chính là các đoạn phim cắt cảnh. Như một phong cách thường thấy của những game Nhật, BD sử dụng thật nhiều các đoạn cắt cảnh và chúng được phân bổ rất hợp lý: vừa dứt một tình huống hành động bạn sẽ được thưởng thức ngay một đoạn cắt cảnh lôi cuốn, nó không quá dài cũng không quá ngắn mà vừa đủ để truyền tải thông điệp của tình huống.

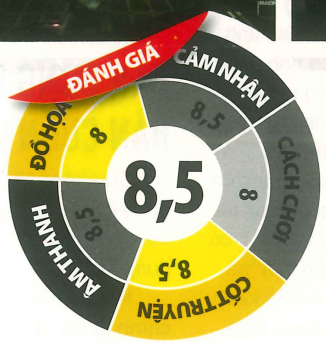
Đâu đó trong những đoạn phim này, chúng ta còn bắt gặp một số thủ pháp điện ảnh như cách đặt góc quay ngẫu nhiên, chiếu chậm các pha gay cấn như nhảy từ trên cao xuống, bay người qua cây cầu gãy, làm cho mọi thứ "y như xinê".

Đóng góp cho sự lôi cuốn của các đoạn phim cắt cảnh không thể không kể đến việc lồng tiếng được thể hiện rất đạt, truyền tải được ý đồ nội dung lẫn lột tả nội tâm của từng nhân vật rõ ràng, cộng với thiết kế mô hình các nhân vật chỉn chu đã làm cho các đoạn phim cắt cảnh càng xem càng thú vị. Cứ thế xuyên suốt game, vừa được hành động "đã tay" vừa xem phim hấp dẫn, người chơi dường như quên mất đây là trò chơi.

Sự hấp dẫn trong dàn dựng kịch bản của BD còn nằm ở chỗ khéo léo giấu các tình tiết bất ngờ, không thể đoán trước. Như việc tạo dựng các mối quan hệ giữa nhân vật chính và các nhân vật phụ (NPC) thoạt trông khá hời hợt, dễ bị "bỏ qua" cho đến khi người chơi đi đến cuối game mới bất ngờ







nhận ra họ sẽ còn hay mất! Hay việc "tuyển dụng" các NPC đi theo, nhiều lúc cứ ngỡ nhân vật ấy không thể là người đi theo nhóm và cuối cùng thì ngược lại.

"ĐÃ" VÌ ĐẤU TRÙM!

Tâm điểm của các game hành động cuối cùng vẫn là những trận đấu trùm, mà nếu chúng càng to vật vã hoặc "trâu bò" thì càng tuyệt vời!Nắm bắt được "gu" này lại thêm kết hợp đề tài robot – một thế mạnh sở trường của người Nhật, BD đã mang đến cho người chơi những màn sinh tử chiến với trùm thật "đã" về nhiều mặt: mãn nhãn về kích thước khổng lồ, thiết kế ngoại hình đẹp mắt, đủ thể loại, bắn sướng tay, trận đấu luôn dài hơi và đụng độ thường xuyên (cách 2, 3 vòng lại có một con trùm xuất hiện).

THỬ THÁCH "NỬA VỜI"

Không phủ nhận BD có thế mạnh về đấu trùm nhưng tựu trung thì thách thức mà game mang lại cho người chơi khá "nửa vời". "Thủ phạm" chính là A.I máy: cả phe ta lẫn phe đối nghịch!

Về phía A.I máy, ngoại trừ trùm thì khả năng chiến đấu của các nhóm robot đều có "vấn đề". Đa phần chúng chỉ biết dàn hàng ngang lộ liễu và nã đạn như mưa, trong khi người chơi cứ vô tư núp sau các vật chắn là an toàn. Hiếm khi bắt gặp cảnh robot "liều mình cứu chúa" xông về phía người chơi. Một điểm khôi hài mà người viết phát hiện là nếu "headshot" làm cho các robot mất đầu thì chúng sẽ… quay ngược tấn công đồng bọn, như vậy nếu chỉ cần "tỉa" khéo vài em thì vô hình chung người chơi sẽ có một đạo quân nho nhỏ để hỗ trợ mà không cần nhọc công đấu súng!

Với A.I phe ta, tình hình có vẻ tệ hơn. Khởi đầu game hướng dẫn người chơi cách chỉ đạo trận đấu và những NPC đi theo thực hiện rất tốt, nhưng khi kết thúc màn chỉ dẫn thì các NPC lại tỏ ra "bướng bỉnh" hơn ta tưởng, ít khi tuân theo chỉ thị. Hành động "khó hiểu" thường thấy của những NPC là… chạy ra khỏi chỗ nấp, che mất tầm bắn của người chơi và khi bị bắn trúng thường la oai oái nhắc nhở người chơi! Hoặc khi người chơi cần sự trợ giúp (bơm máu) thì các tay này lại tỏ ra lề mề một cách khó hiểu, trong khi miệng thì cứ làu bàu "nếu bạn tự giúp được mình thì hãy cẩn thận đi chứ!".

Bên cạnh đó, có những yếu tố khách quan cũng làm giảm đi độ thử thách của game như sự hiện diện của các NPC đã giúp cho những trận quyết chiến "dễ thở" hơn khi phân tán hỏa lực của phe đối phương. Hay việc xếp đặt các máy bán đồ nâng cấp lẫn đặt súng ống "thả dàn" làm cho người chơi có cảm giác mọi thứ rất "thoải mái", thay vì phải đối mặt với "áp lực" (hết đạn chẳng hạn).

"SA CƠ LỠ VẬN"

Ở những ngày đầu khi ra mắt trên hệ PC, dù nhận được nhiều sự quan tâm của giới mê game nhưng doanh số bán của Binary Domain có phần khó khăn bởi vấp phải một số vấn đề về hệ thống điều khiển.

Trước hết là việc game bê nguyên xi hệ thống điều khiển của console sang phiên bản PC, vì vậy việc bị nhầm nút thường xuyên lẫn điều khiển khó khăn đã gây nên sự khó chịu cho người chơi. Chưa kể việc giới hạn góc đặt camera làm cho việc xoay chuột quan sát khá chóng mặt. Hệ thống điều khiển bằng giọng nói cũng góp một tay vào "hành hạ" người chơi khi việc nhận dạng mệnh lệnh rất khó. Giải pháp mà nhiều người thường chọn là "tắt quách" đi cái phần điều khiển giọng nói "dở dở, ương ương" này!

Cũng may là chưa đầy một tuần sau khi ra mắt trên PC, SEGA đã mau chóng tung ra một bản vá lỗi để khắc phục các vấn đề trên. Tuy nhiên, một vấn đề nan giải khác lại xảy ra mà lần này SEGA cũng "bó tay": phần chơi mạng (trên PC) "vắng tanh" không một bóng người ở cả hai chế độ: Versus (quyết đấu) và Invasion (tử thủ chống lại các đợt tấn công của máy)! Người viết cố gắng "mai phục" nhiều ngày liền để tìm cách tham gia phần mạng, may mắn lắm được tham gia vào một vài màn chơi thì chỉ loe hoe vài mống chạy qua chạy lại và tất cả… thoát game vì quá chán!

Chuyện gì đang xảy ra với phần chơi mạng của BD?

CHƠI ĐƠN, LỰA CHỌN TỐT!

Công tâm mà nói, ngoại trừ vấn đề A.I chưa ổn thì đa phần các mặt của Binary Domain đều thể hiện tốt vai trò của mình, từ hình ảnh, âm thanh, nội dung, tình tiết cho tới các cuộc đấu trùm. Ngay cả phần lỗi khó chịu ở hệ thống điều khiển cũng được mau chóng sửa chữa, chứng tỏ SEGA phản hồi rất nhanh với khách hàng của mình.

Nói đơn giản hơn, phần chơi đơn của game thật sự hấp dẫn! Còn nếu bạn tìm kiếm giá trị chơi mạng: hãy quên đi!

NGỌC MINH

ƯU
* Nội dung mang tính nhân văn.
* Dàn dựng kịch bản lôi cuốn.
* Đấu trùm thỏa thuê.

KHUYẾT
* A.I nửa vời.
* Hệ thống điều khiển chưa tốt.
* Phần chơi mạng thất bại.

TOP 5 GAME ĂN KHÁCH NHẤT TRÊN 3DS

1. COLORS! 3D (C3D)

THỂ LOẠI: GIẢI ĐỐ

PHÁT TRIỂN: COLLECTING SMILES

C3D là một game đơn giản lấy chủ đề về đồ họa. Tuy có dung lượng tí hon nhưng nó vẫn hỗ trợ đầy đủ các công cụ mạnh mẽ, phổ dụng nhất để bạn có thể tự do tạo ra các tác phẩm hội họa của mình. Tuy bạn không phải là một nghệ sĩ thực thụ nhưng C3D sẽ kích thích cảm hứng sáng tác của bạn một cách rất trực quan và thân thiện.

2. KID ICARUS: UPRISING (KIU)

THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG PHIÊU LƯU

PHÁT TRIỂN: NINTENDO

Trải qua một thời gian dài chờ đợi, người chơi cuối cùng cũng được sờ tận tay KIU, phần tiếp theo của dòng game kinh điển trên hệ máy NES. KIU khai thác triệt để tất cả những đặc tính mà 3DS hỗ trợ nên bạn có quyền tự hào rằng mình đang sở hữu 1 trong những tựa game tốt nhất trên hệ máy 3DS.

3. METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D (MGS3D)

THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG PHIÊU LƯU

PHÁT TRIỂN: KOJIMA PRODUCTIONS

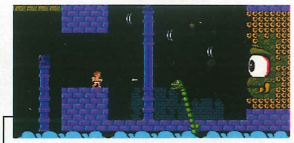
Lấy bối cảnh hậu thế chiến thứ 2, MGS3D tiếp tục đưa người chơi tham gia vào những nhiệm vụ đầy nguy hiểm của Snake. Là phiên bản mở rộng nhưng MGS3D đủ sức chinh phục những fan gạo cội cũng như người chơi mới với hệ thống nhân vật đặc sắc, các câu đố sáng tạo, lối chơi cùng các pha hành động rất đậm chất Kofima trong môi trường 3D trên chiếc máy 3DS nhỏ nhắn. Cũng như Resident Evil: Revelations, MGS3D là một trong những lý do bạn nên sắm cho mình một chú 3DS.

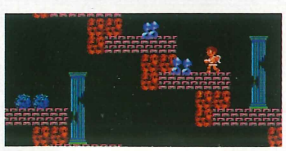
4. 3D CLASSICS: KID ICARUS (3DC)

THỂ LOẠI: PLATFORMERS

PHÁT TRIỂN: ARIKA

Là bản chuyển thể của tựa game gốc từ môi trường 8bits sang không gian 3D, 3DC khiến không ít người chơi trung thành với vương quốc Nintendo cực kì phấn khích. Người chơi có thể tìm chơi bản gốc trước khi chuyển sang phiên bản 3D tiên tiến này để cảm nhận đầy đủ nhất sự khác biệt.





5. KETZAL'S CORRIDORS (KC)

THỂ LOẠI: GIẢI ĐỐ

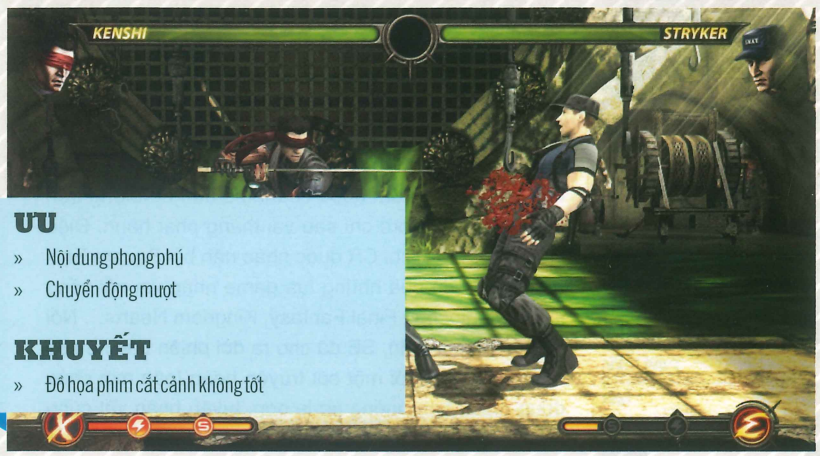
PHÁT TRIỂN: NINTENDO

Còn được biết đến với tên gọi SpeedThru: Potzol's Puzzle tại thị trường Anh Quốc và Châu Âu, KC đem đến một lối chơi độc đáo mà bạn khó có thể tìm thấy được một tựa game "đụng hàng" khác trên 3DS. Có thể KC không khác những game "xếp gạch" hồi xưa cho lắm nhưng bạn sẽ bất ngờ với cách bố trí 90 màn chơi với nhiều thể loại khác nhau, 3 chế độ chơi mạng và 3 vùng đất khác nhau để khai phá.

THIÊN MINH

MORTAL KOMBAT

ĐẤU TRƯỜNG BẤT TẬN



ƯU

» Nội dung phong phú

» Chuyển động mượt

KHUYẾT

» Đồ họa phim cắt cảnh không tốt

Là sự khởi đầu mới của cả dòng game Mortal Kombat, phiên bản Vita chứa tất cả các nhân vật đã từng xuất hiện trong các phiên bản game trước, kể cả Kratos vốn chỉ có mặt trên PS3 và bốn nhân vật xuất hiện trong các DLC bao gồm Skarlet, Kenshi, Rain và Freddy Krueger. Cùng với 16 bộ trang phục mới kể cả các "Klassic Skin", phần nội dung của Mortal Kombat còn phong phú hơn cả những người anh em của nó trên hai hệ console danh tiếng.

Thời lượng chơi cũng là một điểm mạnh khác của Mortal Kombat. Chỉ riêng phần chơi Story cũng đã ngốn của game thủ khoảng 5 giờ, với rất nhiều phim cắt cảnh được dựng bằng chính engine của game về bối cảnh của các nhân vật và động cơ khiến họ tham gia vào giải đấu khốc liệt này. Sau khi hoàn tất Story, game thủ có thể tiếp tục tiến bước vào Challenge Tower, với đầy đủ 300 thử thách cũ và thêm 150 thử thách mới dành riêng cho hệ máy Vita. Ứng dụng các tính năng của PS Vita như màn hình cảm ứng và con quay hồi chuyển (gyroscope) giúp trò chơi có được nét độc đáo riêng. Có thể kể đến Test your Slice, một minigame rất giống với Fruit Ninja với trái cây được thay thế bằng một thứ khác mang phong cách của MK, hoặc Test Your Balance khi game thủ phải giữ cân bằng bằng cách nghiêng chiếc Vita qua trái hay phải.

Phiên bản Vita bao gồm bản Mortal Kombat phát hành năm 2011 và tất cả các DLC của nó là một lựa chọn đáng giá cho các fan của dòng game này.

Hệ thống điều khiển của MK đã được đơn giản hóa phần nào giúp game thủ thuận tiện hơn với kích thước nhỏ bé của Vita. Bốn phím bấm của Vita tương ứng với tứ chi của nhân vật, kết hợp cùng các phím điều hướng D-pad và tính năng màn hình cảm ứng sẽ giúp game thủ dễ dàng tung ra các chuỗi combo đẹp mắt. Ngay cả những đòn tấn công đặc biệt như X-ray hay Fatality cũng có thể dễ dàng thực hiện chỉ bằng cách chạm màn hình cảm ứng của game, giúp các game thủ "tay mơ" có thể thưởng thức trò chơi một cách trọn vẹn.

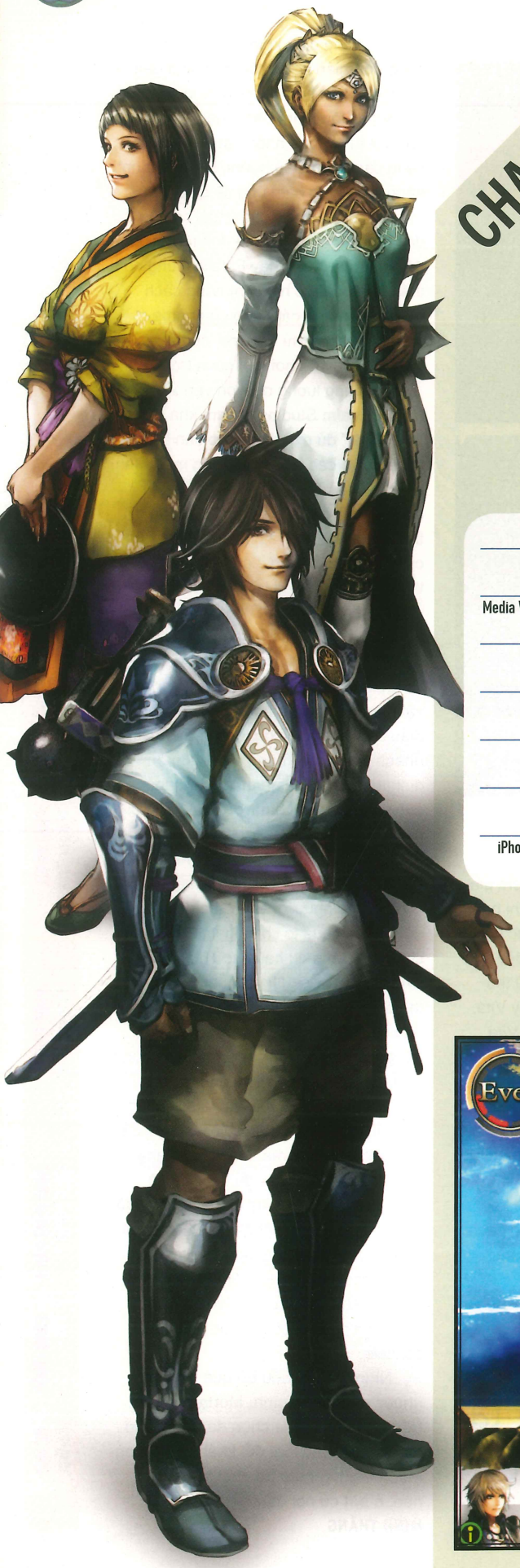
Với dung lượng chỉ vỏn vẹn 2GB, NetherRealm Studios đã làm khá tốt khi "nhồi nhét" đủ mọi thứ của phiên bản console và các DLC vào trong màn hình bé nhỏ của Vita. Tuy nhiên, điều này cũng có cái giá của nó: chế độ King of the Hill bị loại bỏ, và chất lượng đồ họa của game phần nào giảm sút. Bạn có thể nhận thấy sự chênh lệch về chất lượng giữa các đoạn phim cắt cảnh và trong trận đánh rất dễ dàng. Bù lại, các đấu trường được dựng nên rất đẹp mắt và phần âm thanh dành cho các nhân vật được thực hiện tương đối tốt. Một điều đặc biệt là tốc độ load của game nhanh và tốc độ khung hình luôn ổn định, cho phép game thủ thưởng thức cuộc chơi một cách mượt mà, không bị gián đoạn.

Bên cạnh những đặc điểm nổi bật của mình, bản Mortal Kombat trên Vita cũng có vài nhược điểm. Giao diện có đôi chỗ chữ quá to khiến game thủ khó chịu, nhất là trong hai mục Tutorial và Challenge Tower. Người chơi cũng không thể bỏ qua các đoạn phim cắt cảnh cũng như chọn chơi lại các màn đã hoàn tất trong mục Story, mà chỉ có thể khởi động lại từ đầu. Nhiều Challenge tỏ ra khá … ngớ ngẩn như việc phải lắc Vita liên tục, gây rắc rối cho các trận chiến vốn đã đầy thử thách trong game. Mục chơi mạng của Vita bao gồm đầy đủ các chế độ quen thuộc chỉ trừ King of the Hill như đã nhắc ở trên nhưng cũng tỏ ra không thật sự hấp dẫn game thủ, bởi việc tìm được một người khác sở hữu Vita và Mortal Kombat khó hơn nhiều so với việc cả hai người cùng chơi trên các phiên bản console.

Nhìn chung, nếu bỏ qua những nhược điểm của mình, Mortal Kombat trên Vita là một lựa chọn đáng giá cho các fan của thể loại đối kháng và mong muốn thưởng thức trò chơi bất kỳ lúc nào, ở bất cứ nơi đâu.

MINH THẮNG

TÊN GAME: Mortal Kombat
THỂ LOẠI: Đối Kháng
PHÁT HÀNH: Warner Bros
PHÁT TRIỂN: NetherRealm Studios
NGÀY PHÁT HÀNH: 01/05/2012
ESRB (TUỔI): Teen
HỆ MÁY: PS Vita



CHAOS RINGS II

HÀNH TRÌNH NGHIỆT NGÃ

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

THỂ LOẠI
Nhập vai

PHÁT TRIỂN
Media Vision – Square Enix

PHÁT HÀNH
Square Enix

NGÀY PHÁT HÀNH
15-3-2012

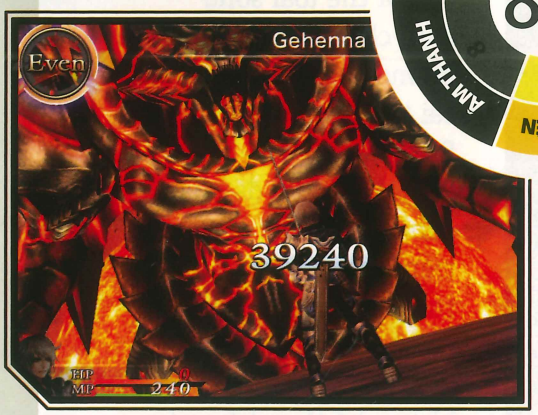
ESRB (TUỔI)
Teen

HỆ MÁY
iPhone

CẤU HÌNH
iPhone, iPod Touch, iPad với iOS 4.0 trở lên

Chaos Rings (CR) là một trong những tựa game nhập vai 3D đầu tiên xuất hiện trên hệ máy iOS và đạt được nhiều thành công lớn nhờ cốt truyện có chiều sâu và lối chơi cuốn hút. 2 phiên bản đầu tiên là CR và CR Omega đã nhanh chóng đạt được doanh số bán ấn tượng trên cửa hàng AppStore chỉ sau vài tháng phát hành. Điều này cũng hợp lý khi CR được nhào nặn bởi Square Enix (SE) – cha đẻ của những tựa game nhập vai nổi tiếng khắp thế giới như Final Fantasy, Kingdom Hearts… Nối tiếp thành công đó, SE đã cho ra đời phiên bản kế tiếp mang tên CR2 với một cốt truyện hoàn toàn mới chứa đựng nhiều tình huống éo le hơn, tuyến nhân vật cùng một hệ thống công thức nhập vai mới toanh để người chơi thỏa thích trải nghiệm và khám phá.

CR2 bắt đầu với một anh chàng tên Darwin bị bắt cóc rồi gửi đến một biệt thự nhỏ và tại đó, anh ta bị ép tham gia và một chuỗi các trận đấu sinh tử. Darwin vừa phải vật lộn với việc bảo toàn mạng sống vừa phải mày mò trong bế tắc để hiểu rõ về thân thế và định mệnh của mình. Điểm khác biệt rõ nhất ở phiên bản này là trong khi CR khai thác đề tài các đội đấu với nhau cho đến khi một trong hai bên hoàn toàn bị tiêu diệt thì CR2



lại yêu cầu Darwin hy sinh các nhân vật liên quan đến anh ta trong quá khứ mới có thể hoàn thành nhiệm vụ giải cứu thế giới. Đó là một trong nhiều tình huống khó khăn mà bạn và Darwin phải vượt qua trong chuyến phiêu lưu lần này.

Quan sát một cách tổng thể thì CR2 có cùng mô típ với phiên bản đầu tiên, các trận chiến trong trò chơi có dạng theo lượt với một đội gồm hai người. Các cuộc đụng độ xảy ra một cách ngẫu nhiên trong rừng rậm và nhiều địa điểm bí ẩn khác. Giống như các trò chơi nhập vai khác của SE, nhân vật sẽ được hồi phục hoàn toàn lượng máu (Health Point) và các hiệu ứng phép thuật đều được gỡ bỏ tại thời điểm kết thúc trận đấu. Đặc biệt chiêu Genes trong phiên bản đầu tiên đã được thay thế bằng kỹ năng có tên Sopia hay Advent, tương tự như các loại phép triệu hồi thông thường. Trong quá trình chiến đấu, các nhân vật cũng có thể làm đầy thanh Awake để sử dụng kỹ năng đặc biệt của họ, các tuyệt chiêu này gây thiệt hại khổng lồ cho đối phương hoặc hồi máu nhanh chóng. Càng về sau chuyến đi, mỗi nhân vật sẽ có thêm một số lượng kỹ năng Awake đặc trưng trong quá trình thăng cấp của mình.

CR2 có nhiều tính năng hơn hẳn người tiền nhiệm. Hiệu ứng hình ảnh tuyệt hảo, hệ thống chiến đấu mở rộng và có nhiều thứ để chiêm ngưỡng cũng như thực hiện. Chuyển đổi giữa các kỹ năng khác nhau là điều bắt buộc trong phần lớn trận đấu, việc kết hợp các kỹ năng Sopia để khai thác điểm mạnh và yếu của đối phương đã đẩy tính chiến thuật của CR2 thêm một cấp độ cao hơn và gia tăng giá trị chơi lên rất nhiều. Trong khi lối chơi đã được hoàn thiện lại, cốt truyện lại không đạt được tiềm lực vốn có của mình. Theo bước Darwin, tìm hiểu sự liên hệ của anh ta với từng nhân vật mà anh sẽ phải hi sinh, nhưng toàn bộ điều đó lại được thể hiện hầu như dưới dạng câu chữ khô khan, cũng có lồng tiếng trong một vài trường đoạn quan trọng nhưng đáng tiếc lại chỉ là tiếng Nhật ngữ và không đem lại cảm xúc cần có cho trò chơi.

Mặc dầu vậy, khám phá CR2 mang lại nhiều điều thú vị hơn cốt truyện, môi trường game quả thật vô cùng rực rỡ và hoàn toàn mang tính đặc trưng. Từ rừng già đến làng mạc Nhật Bản hoặc thành phố hiện đại, độ đặc trưng và phức tạp của từng vùng rất hợp lý khiến bạn cảm thấy háo hức khám phá ở từng bước chân. Nhân vật cũng có những kỹ năng đặc trưng khác nhau (phá tường, dời các vật nặng, nhảy qua khoảng không...) tăng cường tính chơi lại và khuyến khích quay trở lại khu vực chỉ để tìm cách chinh phục từng ngóc ngách trong màn chơi.

Do ngày phát hành quá sát so với phiên bản trước nên dĩ nhiên CR2 vẫn chứa đựng nhiều lỗi nhưng hầu hết chúng đều rất nhỏ và hoàn toàn có thể bỏ qua được, ngoại trừ một khuyết điểm khó chịu là độ nhạy màn hình cảm ứng của game chưa cao. Nhìn chung, CR2 xứng đáng là một đại diện tiêu biểu cho dòng game nhập vai trên iOS mặc dù những gì nó mang đến cho người chơi chưa thể gọi là đột phá và cách tân. Đồ họa tuyệt đẹp, cốt truyện và tuyến nhân vật được chăm chút tỉ mỉ cùng một lối chơi nhập vai cuốn hút rất đậm chất Square Enix, CR2 là một tựa game khó có thể bỏ qua đối với fan hâm mộ nếu bạn vượt qua được trở ngại ban đầu về mức giá khá chát của nó trên AppStore.

THIÊN MINH

ƯU

- Cốt truyện hay, sâu lắng.
- Đồ họa tuyệt đẹp.
- Cách chơi thú vị.
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT

- Độ nhạy thấp.
- Không có lồng tiếng Anh ngữ.
- Giá khá cao.

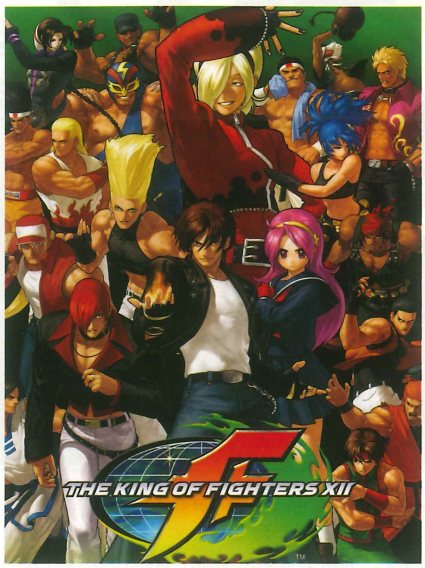
TOP 5 GAME SONG ĐẤU TRÊN iOS

Nếu bạn đã từng gắn bó với thể loại song đấu, chắc hẳn bạn sẽ không thể quên những cái tên như Samurai Showdown, KoF, Street Fighters... Giờ đây bạn vẫn có thể chơi chúng trên chính chiếc điện thoại của mình. 5 tựa game iOS sau sẽ đem đến những trải nghiệm không hề thua kém các hệ máy PC hay console.

1. THE KING OF FIGHTERS – I 2012.

PHÁT TRIỂN: SNK PLAYMORE

Nối tiếp thành công vang dội trong việc hồi sinh dòng game The King of Fighters trên smartphone hồi năm ngoái, các đấu sĩ hoạt hình 2D siêu sao của Neo Geo sẽ tiếp tục tái ngộ giới mộ điệu trong một đấu trường mới sôi động hơn, khắc nghiệt hơn với phiên bản 2012. Nếu việc thao tác thoăn thoắt với các nút cảm ứng để cho ra những chiêu combo thần sầu trong chế độ chơi mạng thông qua kết nối wifi không hấp dẫn được bạn thì bù lại bạn sẽ thỏa mãn với phần chơi đơn được hỗ trợ tới 6 chế độ phong phú.



2. BLADES OF FURY (BOF)

PHÁT TRIỂN: GAMELOFT

Mặc dù không thể phủ nhận việc BoF là một bản sao chép ý tưởng hoàn hảo của Soul Calibur, nhưng chính những điểm số cao ngất từ những cộng đồng game thủ khắp nơi đã phần nào nói lên giá trị của nó. Thế mạnh của BoF là đồ họa bắt mắt và thể loại song đấu thiên về sử dụng vũ khí gây thích thú với nhiều hiệu ứng độc đáo.

3. STREET FIGHTERS IV (SF4)

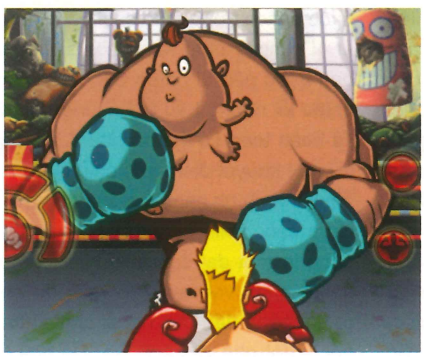
PHÁT TRIỂN: CAPCOM

Ra mắt rất thành công và hoành tráng trên hệ PC năm 2010, SF4 đồng thời cũng có cuộc di cư mang tính đột phá lên mảnh đất iOS. Cho đến giờ SF4 vẫn là một trong những tựa game song đấu màn hình cảm ứng tốt nhất.

4. SUPER KO BOXING 2 (SKB2)

PHÁT TRIỂN: GLU GAMES INC.

Từng được đánh giá là một "must-buy" game, SKB2 thích hợp với những ai yêu thích tuyến nhân vật có chiều sâu. SKB2 đòi hỏi bạn xử lý tình huống nhanh nhạy và có thể tung ra những đòn tấn công chuẩn xác để giành chiến thắng thuyết phục.



5. SOULCALIBUR (SC)

PHÁT TRIỂN: NAMCOBANDAI GAMES INC.

Tuy chỉ là bản chuyển thể từ phiên bản gốc trên hệ máy console nhưng SC vẫn duy trì được những ưu điểm mà người chơi đánh giá cao như đồ họa tuyệt đẹp, tuyến nhân vật sắc sảo và đặc biệt hỗ trợ tốt cơ chế song đấu qua kết nối Bluetooth.

THIÊN MINH

NÓNG HỔI MỚI RA LÒ

MARIO TENNIS OPEN

Một tựa game thể thao rất được mong chờ của những ai đang sở hữu 3DS. Game có cơ chế điều khiển đa dạng. Khi mở chức năng gyroscopic sẽ làm một động tác giúp đỡ người chơi là để máy tự điều khiển nhân vật. Cho phép bạn lúc này chỉ tập trung vào việc đỡ bóng mà thôi. Người chơi có thể di chuyển máy 3DS qua lại, lúc này góc quay camera sẽ tự động điều chỉnh xích lại gần phía sau lưng nhân vật của bạn. Qua đó tạo góc quan sát bóng tốt hơn đồng thời mang lại cảm giác tương tác tốt hơn.

HỆ MÁY: 3DS
PHÁT TRIỂN: NINTENDO
PHÁT HÀNH: NINTENDO
THỂ LOẠI: THỂ THAO
NGÀY PHÁT HÀNH: 20/5/2012

STARHAWK

Bối cảnh game là vũ trụ trong tương lai, nơi mà con người đã bắt đầu chiếm hữu các hành tinh khác. Tại một thuộc địa xa xôi được gọi là Frontier, các trận chiến tranh dành những mỏ tài nguyên bắt đầu diễn ra mạnh mẽ và khốc liệt. Kẻ thù của loài người là những kẻ bị ruồng bỏ (Outcasts) sẵn sàng hi sinh tính mạng và giết bất cứ ai xâm phạm vào lãnh địa, cướp đi tài nguyền của chúng. Lái xe, lái phi cơ, lái robot... để chiến đấu dưới mặt đất, trên không và cả ngoài bầu khí quyển... người chơi có khá nhiều việc phải làm trên hành tinh Frontier rộng lớn. Phần chơi mạng lên đến 32 người cùng lúc.

HỆ MÁY: PS3
PHÁT TRIỂN: LIGHTBOX INTERACTIVE
PHÁT HÀNH: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
THỂ LOẠI: BẮN SÚNG
NGÀY PHÁT HÀNH: 8/5/2012

BATTLESHIP

Được chuyển thể từ bộ phim bom tấn cùng tên, người chơi sẽ chống lại người ngoài hành tinh tấn công Trái Đất . Người chơi sẽ vào vai Cole Mathis, một lính bộ binh mới làm việc cho hải quân. Phần lớn thời gian người chơi sẽ sử dụng góc nhìn thứ nhất để chiến đấu và bắn súng nhưng khi cuộc chơi được mở rộng ra biển, người chơi sẽ được điều khiển những chiếc tàu chiến để đánh chiếm các địa điểm chiếm đóng của quân địch. Phần chơi mới này không chỉ giúp cho Battleship có một gameplay đa dạng mà nó còn khiến người chơi cảm nhận được độ khó khi phải tham chiến dưới góc nhìn thứ ba.

HỆ MÁY: WII
PHÁT TRIỂN: DOUBLE HELIX
PHÁT HÀNH: ACTIVISION
THỂ LOẠI: FPS
NGÀY PHÁT HÀNH: 15/5/2012

SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE 2

Tiến sĩ Eggman-người đã bị Sonic đánh bại trong phần trước đã trở lại và mang theo những kế hoạch trả thù. Và một đối thủ cũ khác của Sonic là Metal Sonic đã sống sót sau thất bại của mình cũng đã quay về với tiến sĩ Eggman. Cũng như phiên bản trước, Episode II lần này vẫn sẽ tập trung vào những pha hành động gay cấn của nhân vật chính Sonic. Những pha nhào lộn, nhảy nhót...đều được thực hiện với một tốc độ khá cao . Game thủ sẽ gặp những chướng ngại vật khổng lồ và việc kết hợp với người bạn thân Tails sẽ làm cho Sonic mạnh mẽ hơn.

HỆ MÁY: PC
PHÁT TRIỂN: SEGA
PHÁT HÀNH: SEGA
THỂ LOẠI: PLATFORMER
NGÀY PHÁT HÀNH: 15/5/2012

DRAGON'S DOGMA

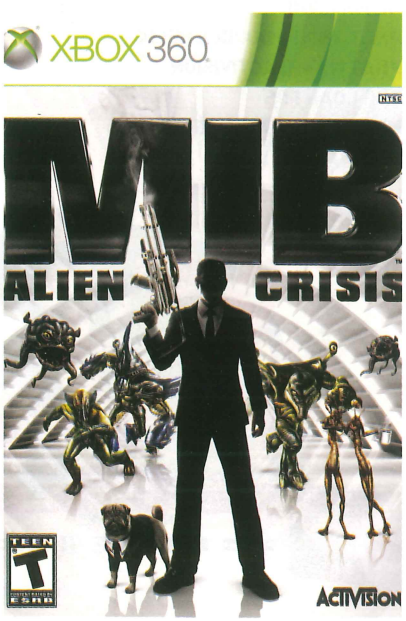
Lấy bối cảnh là một thế giới mở rộng lớn, Dragon's Dogma đem đến một trò chơi hành động chiến đấu đầy hứng khởi và thỏa mãn với sự tự do khám phá và tương tác trong một thế giới phong phú và sống động. Game thủ cùng đồng đội sẽ lên đường lần theo dấu vết và tiêu diệt một con rồng huyền bí. Đồng đội sẽ chiến đấu độc lập bên bạn, thể hiện lòng dũng cảm và những khả năng chiến đấu mà họ đã phát huy dựa trên những đặc điểm học được người chơi. Dragon's Dogma đem lại một cơ hội gần như vô tận giúp phát triển các nhân vật đồng đội. Với một cốt truyện mang tính sử thi và những hành động phi thường, Dragon's Dogma hứa hẹn là một trong những tựa game ăn khách mới nhất của Capcom.

HỆ MÁY: PC
PHÁT TRIỂN: CAPCOM
PHÁT HÀNH: CAPCOM
THỂ LOẠI: NHẬP VAI
NGÀY PHÁT HÀNH: 22/5/2012

MEN IN BLACK: ALIEN CRISIS

Game được phát triển dựa theo phần ba của bộ phim Men In Black sắp được công chiếu. Trong game, người chơi sẽ đóng vai một điệp viên của MIB mang tên Peter Delacoeur, người được giao nhiệm vụ tìm kiếm và tiêu diệt sinh vật ngoài hành tinh đang ẩn náu ở Trái Đất. Hành sự một cách cẩn trọng, bí mật, người chơi có thể thâm nhập sâu vào hệ thống bảo vệ tân tiến của bọn ngoại xâm. Tuy nhiên, những hệ thống theo dõi và camera ẩn sẽ luôn luôn theo sát mọi hành động, cử chỉ của người chơi. Men In Black: Alien Crisis sẽ mang lại những pha hành động gay cấn không khác gì trong phim.

HỆ MÁY: WII
PHÁT TRIỂN: FUN LABS
PHÁT HÀNH: ACTIVISION
THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG
NGÀY PHÁT HÀNH: 22/5/2012



TOM CLANCY'S GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

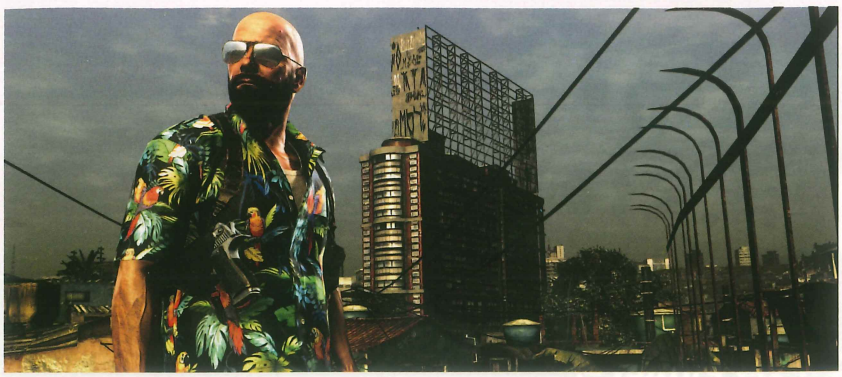
Future Soldier là tựa game mới nhất trong serie Tom Clancy's Ghost Recon. Phiên bản lần này sẽ đặt người chơi vào bối cảnh tương lai. Chính vì vậy game thủ sẽ gặp vũ khí hiện đại và thậm chí chỉ xuất hiện trong những bộ phim khoa học viễn tưởng. Ví dụ như chiếc áo giáp Optical Camo với tính năng tàng hình ngụy tran hay bộ giáp mang tên Exoskeleton Armor cũng sẽ được thêm vào để giúp cho người lính cử động linh hoạt trong chiến đấu. Trong Ghost Recon: Future Soldier, các game thủ sẽ được thử nghiệm tất cả các loại vũ khí tối tân nhất.

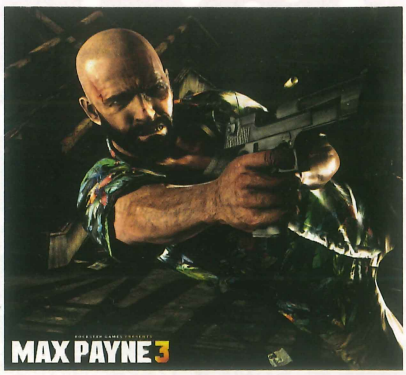
HỆ MÁY: PC
PHÁT TRIỂN: UBISOFT
PHÁT HÀNH: UBISOFT
THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG
NGÀY PHÁT HÀNH: 22/5/2012

TEST DRIVE FERRARI RACING LEGENDS

Game sẽ mang đến cho những người yêu những chiếc "siêu xe" của Ferrari một trải nghiệm hoàn toàn mới. Trong Test Drive Ferrari Racing Legends game thủ sẽ được trải nghiệm hầu hết các dòng xe đã làm thương hiện Ferrari. Hơn 50 mẫu xe chi tiết và tuyệt vời nhất của Ferrari sẽ được đưa vào game, bạn sẽ được thoải mái cầm lái chúng, từ cổ điển cho đến hiện đại. Game có những chế độ đua đa dạng bao gồm Rally, GT và cả F1 trải dài trên 36 vòng đua nổi tiếng. Multiplayer Online hỗ trợ lên đến 8 người đua cùng lúc. Bạn còn có thể tham gia chế độ Campaign để tìm hiểu bề dày lịch sử của Ferrari và mở khóa các vòng đua trong game.

HỆ MÁY: PS3
PHÁT TRIỂN: SLIGHTLY MAD STUDIOS
PHÁT HÀNH: ATARI
THỂ LOẠI: ĐUA XE
NGÀY PHÁT HÀNH: 15/5//2012





MAX PAYNE 3

Tiếp nối cái kết của phần 2, Max Payne trở lại sau tám năm với bộ dạng hoàn toàn khác. Những sự kiện tiếp nối nhau xảy đến mang anh ra khỏi New York để đến với một nơi xa hơn ở bán cầu kia của Trái Đất, đó là Sao Paulo. Max Payne đến đây và đang làm vệ sĩ cho một gia đình giàu có của thành phố này. Anh đang ở trong con trốn chạy cái quá khứ đầy rẫy những rắc rối, hiểm nguy và ngờ vực để sống một cuộc sống mới. Nhưng rồi, ở thành phố mới, những biến cố mới lại xảy đến với nhân vật chính của game và cuốn anh vào một cuộc phiêu lưu, một cuộc chiến không khoan nhượng với những kẻ thù cùng âm mưu của bọn chúng.

HỆ MÁY: PC
PHÁT TRIỂN: ROCKSTAR
PHÁT HÀNH: ROCKSTAR
THỂ LOẠI: HÀNH ĐỘNG
NGÀY PHÁT HÀNH: 15/5/2012

DAMAGE INC: PACIFIC SQUADRON WWII

Game thủ sẽ ngồi trong khoang lái trên những chiếc chiến đấu cơ của quân Đồng Minh để tham chiến tại Thái Bình Dương nơi diễn ra chiến lược Dubya Dubya Two chống lại hải quân Nhật Bản. Game tập trung khai thác yếu tố chuyển động của máy bay trong không trung được xây dựng bởi một cơ chế vật lý phức tạp và kĩ lưỡng. Những chế độ chơi thú vị khác nhau sẽ bổ sung cho nội dung chính mang đề tài chiến tranh giúp cho người chơi được tận hưởng những giờ bay trọn vẹn hơn.

HỆ MÁY: XBOX 360
PHÁT TRIỂN: MAD CATZ
PHÁT HÀNH: MAD CATZ
THỂ LOẠI: LÁI MÁY BAY
NGÀY PHÁT HÀNH: 5/2012

GAME OF THRONES

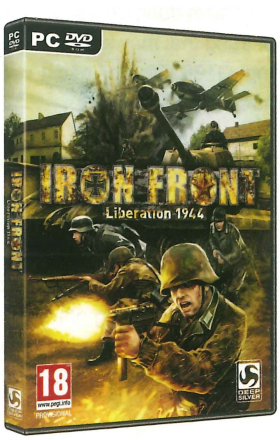
Game of Thrones là trò chơi lấy cảm hứng từ series phim truyền hình ăn khách, dựa trên bối cảnh thần thoại trong tiểu thuyết A Song of Ice and Fire của nhà văn George R.R.Martin. Game được phát triển trên nền tảng Unreal Engine 3 với chất lượng đồ họa không hề thua kém Skyrim. Hãng phát triển Cyanide đã mời chính tác giả của bộ tiểu thuyết R.R. Martin tham gia giám sát nội dung của game. Game Of Thrones mang đến một cốt truyện ấn tượng có chiều sâu. Người chơi sẽ nhập vai anh em Mors, Sworn của Night's Watch hoặc Alester, một pháp sư đang đi tìm mọi cách để chuộc lại lỗi lầm đã gây ra.

HỆ MÁY: XBOX 360
PHÁT TRIỂN: CYANIDE
PHÁT HÀNH: ATLUS
THỂ LOẠI: NHẬP VAI
NGÀY PHÁT HÀNH: 15/5/2012

IRON FRONT – LIBERATION 1944 WEHRMACHT AIRCRAFTS

Game sẽ tái hiện lại những cuộc đụng đầu nảy lửa của bộ binh vào các đơn vị tăng thiết giáp ở chiến tranh thế giới thứ 2. Người chơi sẽ đóng vai một lính bộ binh sử dụng những kĩ năng đồng đội, chiến thuật và các cỗ máy chiến tranh để giành lấy thắng lợi chop phe mình. Nhiệm vụ trong game có nhiều thể loại đa dạng gồm các hoạt động chiến đấu với súng, xe tăng, máy bay hay thâm nhập vào cơ sở thông tin của địch. Đồ họa ấn tượng của game cùng một hệ thống nhiệm vụ có chiều sâu chắc chắn sẽ khiến các fan của dòng game bắn súng cảm thấy vừa lòng.

HỆ MÁY: PC
PHÁT TRIỂN: X1 SOFTWARE
PHÁT HÀNH: DEEP SILVER
THỂ LOẠI: CHIẾN THUẬT
NGÀY PHÁT HÀNH: 25/5/2012.



ĐÁNH GIÁ MSI GT683DXR

Cỗ máy chơi game này đã vượt qua các game hạng nặng là Far Cry 2, Lost Planet 2, Metro 2033 và Just Cause 2.

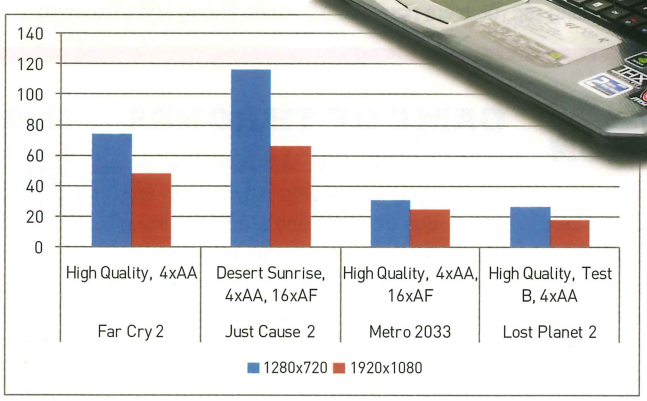
KHÁ ĐỦ "ĐỒ CHƠI"

Máy trang bị bàn phím kiểu chiclet "full size" hỗ trợ đầy đủ các phím cơ bản và cả nhóm phím số bên phải tiện dụng hơn trong một số thể loại game.. GT683DXR là MTXT chuyên game khá nhẹ với trọng lượng chỉ bằng khoảng 75% so với MTXT thông thường.

Một trong những điểm nhấn của GT683DXR là hệ thống loa chất lượng cao của Dynaudio hỗ trợ âm thanh THX TruStudio Pro và hiệu ứng Surround Sound. Thay vì trang bị bộ loa nhỏ xíu với chất âm "thường thường bậc trung" thì GT683DXR trang bị loa 2.1 (có thêm loa trầm - subwoofer).

Phía trên bàn phím là nhóm phím cảm ứng bao gồm Turbo Drive giúp tăng hiệu suất đồ họa (chế độ này chỉ hoạt động khi hệ thống dùng nguồn AC). Boost Cooler sẽ "đẩy" tốc độ quạt lên mức tối đa nhằm đảm bảo khả năng tản nhiệt tốt hơn.

Đèn hiển thị thiết kế bên dưới giúp người dùng dễ dàng quan sát trạng thái máy khi hoạt động. GT683DXR có các phím chức năng quen thuộc như tắt/mở hệ thống đèn LED, kết nối Wi-Fi hoặc Bluetooth. Các cổng giao tiếp với thiết bị ngoại vi được bố trí dọc hai cạnh bên, hỗ trợ đầy đủ những kết nối cần thiết nhằm đáp ứng tối đa nhu cầu người dùng như ổ quang Blu-ray, 4 ngõ audio có thể kết nối với bộ loa ngoài.



Cạnh phải có thêm 1 USB 2.0 và 2 USB 3.0, đầu đọc thẻ "tất cả trong 1" và phía sau là ngõ VGA, HDMI, cổng eSATA và cổng Ethernet 1Gbps.

Cấu hình phần cứng trang bị BXL 4 nhân Core i7-2630QM (2,0GHz, 6MB cache L3) và có khả năng tăng tốc tự động lên mức 3,5GHz nhờ công nghệ Turbo Boost. Ngoài ra, GT683DXR còn trang bị card đồ họa rời NVIDIA GeForce GTX560M, 4 khe RAM với tổng dung lượng bộ nhớ 16GB, 2 ổ cứng HDD truyền thống với tổng dung lượng lưu trữ đạt mốc 1TB (terabyte). Hệ điều hành mặc định đi kèm Windows 7 Home Premium 64bit.

ĐÁNH GIÁ

Nhìn chung, kết quả thử nghiệm cho thấy cỗ máy chuyên game của MSI nhẹ nhàng hoàn tất các phép thử với những điểm số đáng nể. Với sức mạnh của bộ xử lý 4 nhân Core i7-2630QM và card đồ họa GeForce GTX560M, GT683DXR đạt 146 điểm WorldBench 6. Trong phép thử khả năng xử lý đồ họa 3D với Cinebench R11.5 (64 bit), máy đạt 4,35 điểmở phép thử CPU và 39,22 fps ở phép thử OpenGL.

Ấn tượng không kém là điểm thành phần ổ cứng (HDD) qua phép thử ATTO cho thấy tốc độ truy xuất dữ liệu không hề kém cạnh so với ổ SSD giao tiếp SATA 2 với tốc độ đọc ghi lần lượt là 165,7MB/s và 199,9MB/s. Về thời gian dùng pin thực tế, GT683DXR đạt 3 giờ 18 phút khi chạy đa tác vụ qua công cụ MobileMark 2007; khá tốt so với dòng laptop chuyên game.

Bên cạnh những công cụ đánh giá hiệu năng hệ thống, Test Lab cũng thử nghiệm với một số game hạng nặng là Far Cry 2 (DirectX 10), Lost Planet 2 (DirectX 11), Metro 2033 (DirectX 11) và Just Cause 2 (DirectX 1, phân cảnh Desert Sunrise). Ở độ phân giải 1280x720 (HD 720p), thiết lập đồ họa mức high quality, 4xAA và 16xAF, GT683DXR có thể lướt qua hầu hết game thử nghiệm với tốc độ khung hình trung bình cao hơn so với mốc chuẩn 30 fps.

Cũng giữ mức thiết lập đồ họa high quality, 4xAA và 16xAF và đẩy độ phân giải lên chuẩn full HD (1920x1280), tốc độ khung hình trung bình game Far Cry và Just Cause 2 vẫn cao hơn mốc 30 fps trong khi Metro 2033 giảm xuống mức 24,68 fps và Lost Planet 2 chỉ còn 18,3 fps. Như vậy với những game "hạng nặng", game thủ vẫn có thể tinh chỉnh mức chất lượng đồ họa, giảm mức khử răng cưa AA, AF hoặc một số hiệu ứng hình ảnh khác để nâng cao tốc độ xử lý hình ảnh trong game.

ĐÔNG KHUÊ

BỘ ĐỒ NGHỀ DIABLO 3

Hợp tác với Blizzard, hãng SteelSeries đã mang đến bộ gaming gear dành cho game thủ yêu thích Diablo 3. Bộ sản phẩm của SteelSeries bao gồm chuột chơi game, tai nghe và tấm lót chuột.

CHUỘT STEELSERIES DIABLO 3

Chú chuột dành cho game này được trang trí với những hoa văn và logo của Diablo 3 rất đẹp mắt và ấn tượng. Ngoài những hoa văn ấn tượng, con chuột này còn được trang bị hệ thống chiếu sáng "quỷ đỏ". Khi con chuột được kết nối, hệ thống chiếu sáng "quỷ đỏ" sẽ hoạt động. Không chỉ đẹp, chú chuột này là một trợ thủ đắc lực giúp bạn chinh phục chúa quỷ Diablo. Sản phẩm được thiết kế cho người thuận cả hai tay. Diablo 3 mouse có lớp vỏ đen nhám bám chắc tay, trang bị cảm biến laser 5700 DPI có tổng cộng 7 nút. Hai nút chính của chuột có tuổi thọ 10 triệu lần nhấn. Thêm vào đó, đoạn dây nối với máy tính được bọc vải chống cắt dài tới 2,5 mét và đầu jack USB mạ vàng chống nhiễu. Còn phần feet trơn và dễ dàng thay thế. Phần dây cáp to và được bọc dù nên có độ bền cao, tuy nhiên dây khá cứng. Con chuột này có độ chính xác rất cao và "lướt" tốt trên nhiều bề mặt pad.

Giá tham khảo: 2.000.000 đồng

TAI NGHE STEELSERIES DIABLO 3

Chiếc tai nghe gây chú ý của người dùng bởi kiểu dáng và hệ thống đèn nổi bật. Đây là chiếc tai nghe đầu tiên của Steelseries được tích hợp hệ thống đèn LED. Hệ thống đèn này sẽ chớp tắt theo âm thanh trong game. Ngoài ra, còn có nhiều chi tiết mang đậm chất Diablo 3. Sản phẩm được thiết kế cho phép vừa vặn với nhiều cỡ đầu khác nhau mà không cần phải điều chỉnh vòm chụp tai nghe. Tai nghe được trang bị microphone có thể kéo ra hoặc thu gọn mỗi khi cần sử dụng, với cộng nghệ hạn chế tiếng ồn xung quanh. Màng loa của tai nghe 50mm với dải tần số rộng, tái tạo âm thanh trong, rõ ràng ở tất cả các dải âm thanh, cao, trung, thấp. D3 kết nối với máy tính qua cổng USB, để đảm bảo đồng bộ hóa tín hiệu âm thanh. Tuy nhiên, để phát huy tối đa những tính năng của thiết bị, người dùng có thể tải thêm phầm mềm trên website của SteelSeries. Không có quá nhiều cài đặt hay điều chỉnh thêm cho mẫu tai nghe này. Nhưng người dùng có thể lựa chọn cân bằng hiệu ứng âm thanh theo ý muốn.

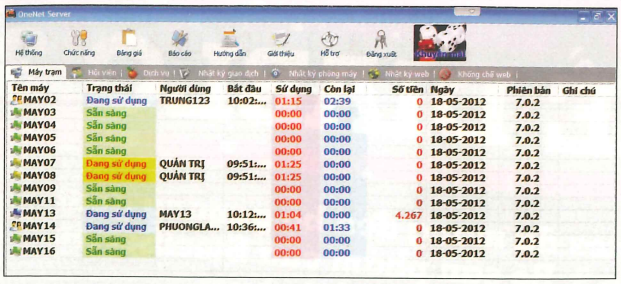
Giá tham khảo: 4.000.000 đồng

BÀN DI STEELSERIES DIABLO 3

Sẽ thật thiếu sót nếu bạn đang sở hữu chuột SteelSeries mà không sắm cho mình chiếc mouse pad Diablo 3. Đây là phiên bản đặc biệt của SteelSeries QcK. Bàn di Diablo III có kích thước 270 x 320 x 2mm. Sản phẩm có mặt dưới làm bằng cao su chống trượt giúp cố định mousepad khi người dùng di chuột khi đặt trên các bề mặt khác nhau. Mặt trên sản phẩm làm bằng vải, tối ưu hóa cho các cảm biến quang và laser trên chuột, tăng khả năng di chuột dễ dàng, thoải mái và chính xác. Bên cạnh mouse pad có in biểu tượng của game còn có phiên bản của các lớp nhân vật như Barbarian, Monk , Wizard hay Demon Hunter.

Giá tham khảo: 600.000 đồng

HOÀI VŨ



Hàng nghìn phòng máy chạy phần mềm OneNet 7.0.2 đã được triển khai giải pháp quản lý trên toàn quốc. Đây là giải pháp quản trị phòng máy toàn diện mà các ông chủ tiệm Net cần quan tâm.

"TRỢ THỦ" ĐẮC LỰC cho phòng Net

THÂN THIỆN VỚI NGƯỜI DÙNG

Hãy hình dung khách hàng chỉ cần cầm trên tay thẻ OneNet, và có thể lựa chọn bất kỳ máy tính nào vừa ý để đăng nhập sử dụng. Đây là lợi ích mà tính năng Tạo Thẻ Nạp Tự Động mang lại cho các phòng máy cài OneNet. Tính năng anỳ không chỉ áp dụng với khách hàng thân thuộc, mà còn có thể áp dụng chức năng này cho khách vãng lai có thể tạo tài khoản mới và nạp thẻ ngay dưới máy trạm.

Sau khi đăng nhập, trước màn hình có giao diện trực quan, thân thiện, người chơi game hay sử dụng Internet sẽ dễ dàng tìm hiểu và nắm bắt cách sử dụng phần mềm trong thời gian ngắn. Khi nhấp chuột phải vào biểu tượng máy con, tất cả chức năng thường gặp như tắt máy, tính tiền, chuyển tiền, chuyển máy tính... sẽ hiện ra và người dùng chỉ cần chọn để thực hiện. Vì lý do đó, khách hàng sẽ có được một cảm giác thoải mái khi đến chơi.

ĐÁP ỨNG NHU CẦU QUẢN TRỊ

Một trong những tính năng đáng chú ý của OneNet 7.0.2 là cho phép thiết lập chính sách khuyến mãi về giá để thu hút game thủ đang chơi. Với chức năng này, chủ cửa hàng có thể căn cứ vào tình hình kinh doanh để thiết lập giá ưu đãi cho khách đến chơi chi tiết đến từng giờ trong ngày và từng ngày trong tuần. Tính năng này sẽ giúp phòng Net tăng thêm khả năng cạnh tranh.

Đối với những phòng máy lớn sử dụng nhiều nhân viên thì việc quản lý chặt chẽ về doanh thu cũng là một trong những mối quan tâm hàng đầu. OneNet 7.0.2 cung cấp tính năng Thống Kê Báo Cáo Doanh Thu, giúp cho quản lý dễ dàng xem tổng báo cáo doanh thu, chi tiết theo từng ngày,từng tháng và theo mỗi nhân viên.

Hiệu quả hơn với tính năng quản lý kho, OneNet 7.0.2 sẽ giúp tốt việc quản lý xuất nhập và theo dõi chặt chẽ lượng hàng hóa trong kho của bạn. Giúp bạn có thể sử lý nhanh các mặt hàng còn tồn đọng.

TUÂN THỦ QUI ĐỊNH

Để bảo vệ máy tính tránh khỏi những mối nguy hại từ bên ngoài (virus, key loger...), hầu hết chủ phòng máy đều chọn giải pháp cài phần mềm "đóng băng" tất cả máy trạm. Đây là một giải pháp hay nhưng sau đó, người quản lý phải mất khá nhiều thời gian trong việc đi mở băng từng

máy con mỗi khi cần cài đặt phần mềm, nâng cấp game... Với OneNet 7.0.2, việc mở "đóng băng" máy con trở nên dễ dàng hơn, người sử dụng chỉ cần ngồi trên máy chủ nhưng vẫn có thể thực hiện việc đóng/mở cho các máy con chỉ bằng từ một đến hai cú click chuột.

Với OneNet 7.0.2 bạn có thể dễ dàng ngăn chặn hiệu quả những trang web đồ trụy với tính năng Khống Chế Web, tính năng này có thể khống chế tốt trên các trình duyệt phổ biến hiện nay như Google Chrome, Firefox, Opera , IE.

HỖ TRỢ NHANH VÀ HIỆU QUẢ

Nhờ tính năng lưu trữ dữ liệu, thông tin sẽ được bảo vệ an toàn bằng chức năng khôi phục dữ liệu và làm gọn dữ liệu,... Tính năng này sẽ thiết lập tự động lưu dữ liệu vào hàng giờ, hàng ngày hoặc hàng tuần. Do đó, khi có sự cố xảy ra thì việc khôi phục lại dữ liệu kinh doanh trở nên dễ dàng và đơn giản hơn.

Điểm nổi bật nhất của phần mềm này là việc mỗi khi gặp sự cố cài đặt hay sử dụng..., chủ phòng máy sẽ được hỗ trợ một cách nhanh nhất thông qua tính năng hỗ trợ từ xa của OneNet. Chỉ cần một cái click chuột, team OneNet sẽ tự động liên hệ với người sử dụng thông qua điện thoại, yahoo chat, teamviewer... để hướng dẫn cách khắc phục lỗi, cách sử dụng. Nếu gặp vấn đề không thể giải quyết qua điện thoại thì chỉ sau một thời gian ngắn sẽ có nhân viên kỹ thuật OneNet trực tiếp tới phòng máy để xử lý các vấn đề.

Thông tin chi tiết về phần mềm OneNet 7.0.2 xem tại : *http://onenet.gate.vn/.*

DƯƠNG TÂM

CLAN VIE & CÁI NÔI HUYỀN THOẠI WARCRAFT III

WarCraft III, tựa game eSports từng một thời làm mưa làm gió làng e-Sports Việt Nam, đến nay đã chỉ còn hai chữ "lịch sử". Tuy nhiên, trong suốt thời gian "trị vì" của mình, không thể phủ nhận rằng cộng đồng WarCraft III luôn nhận được ánh mắt kính nể kèm... ghen tỵ của các cộng đồng khác bởi tính chuyên nghiệp và sự đông đảo. Góp một phần không nhỏ trong thành công đó chính là clan Vie - clan WarCraft 3 "huyền thoại" của Việt Nam.

SỰ RA ĐỜI CỦA MỘT HUYỀN THOẠI

Du nhập vào Việt Nam muộn hơn tựa game Real Time Strategy (chiến thuật thời gian thực) "cùng cha cùng mẹ" là StarCraft song WarCraft III nhanh chóng thu hút sự chú ý đông đảo của các game thủ. Nhờ cách chơi đột phá cùng nền tảng đồ họa 3D đẹp mắt, cộng đồng eSports Việt Nam cũng không nằm ngoài tầm ảnh hưởng của trò chơi.

Khoảng năm 2002 - 2003 là những bước phát triển đầu tiên của Warcraft III tại Việt Nam. Vào khoảng thời gian đó, do sự hạn chế về số lượng CD Key bản xịn và cơ sở hạ tầng Internet tại Việt Nam, các game thủ hầu hết phải tụ tập ở các quán game. Khi số CD Key xịn được sử dụng hết thì số còn lại sẽ tập luyện với nhau qua hệ thống mạng LAN, tất cả vì đam mê cho một bộ môn thể thao điện tử. Nhận thấy sự khó khăn hạn chế trong việc trải nghiệm trò chơi tuyệt vời này, một nhóm các game thủ trẻ đã tập hợp nhau thành lập clan Vie (tên cũ là Clan VN) với mục đích góp phần mở rộng cánh cửa đến với thế giới WarCraft III cho tất cả game thủ.

Và đây cũng chính là cái nôi của WarCraft Việt Nam, nơi khơi dậy những khát khao vươn lên tầm thế giới của thế hệ game thủ đầu đàn đam mê bộ môn eSports này. Tất cả đã được nuôi dưỡng rồi truyền từ người này sang người khác.

***Phương Zit** (bên trái) - một trong những người thành lập clan Vie*

PHÁT TRIỂN MẠNH MẼ

Sau khi mở cửa, clan Vie đã nhận được rất nhiều sự ủng hộ của game thủ yêu thích trò chơi này. Cứ nhắc đến WarCraft III tại Việt Nam là sẽ phải nói tới clan Vie. Sau này, mô hình hoạt động của clan Vie chính là nền tảng cho lớp đàn em học tập.

Tuy nhiên, ngay cả khi mô hình của clan Vie nhanh chóng được nhân rộng với "các phiên bản" như clan SSP, SM, clan Venga, Cao Tốc hay clan Hoàn Long thì điểm cốt lõi trong cách hoạt động – sự chuyên nghiệp – lại chính là điều làm nên tên tuổi của huyền thoại này.

Ngay từ những ngày đầu hoạt động, clan Vie đã học tập các clan WarCraft III chuyên nghiệp trên thế giới bằng cách phân cấp cho các thành viên, từ đó đề ra mục tiêu cho từng cá nhân trong đội. Hàng tuần hay hàng tháng, clan Vie đều tổ chức những giải đấu nội bộ để phân cấp, bên cạnh đó là sự luyện tập thường xuyên để xác định phong độ các thành viên. Chính sự quy củ trong cách xây dựng các thành viên mà chất lượng các thành viên Vie thường rất đồng đều, từ đó khiến họ luôn có những ứng viên nặng ký cho chức vô địch ở các giải đấu.

Đứng đầu clan Vie là một

nhân vật được gọi là Chieftain (hay còn được biết đến qua chức danh quản lý – manager). Đây là người sẽ đứng ra lo việc tổ chức các giải đấu, bố trí lịch luyện tập, tuyển thành viên, đặt mục tiêu cho từng người… và các ý tưởng giúp xây dựng clan ngày một lớn mạnh. Bên cạnh đó, Chieftain thường là người có tầm nhìn vĩ mô khi là người làm việc trực tiếp với nhà tài trợ. Sau đó, các thành viên tham gia lần lượt được phân theo từng cấp từ thấp đến cao như Sheep (mới gia nhập), Peon, Grunt, Shaman (đặt theo tên những unit có cấp từ thấp đến cao của chủng tộc Orc).

Nói về giải đấu nội bộ, clan Vie sẽ tổ chức định kỳ hàng tháng cho các thành viên thuộc cấp Peon thách đấu với Grunt, Grunt thách đối với Shaman để "tiếm ngôi". Nhìn chung, các thành viên cấp dưới phải chứng minh được sự tiến bộ của mình đối với các thành viên cấp cao hơn để được thăng hạng. Khi thăng hạng, họ sẽ được hưởng các quyền lợi nhiều hơn như giảm giá giờ chơi, được tặng áo clan…

Với những điều kiện tuyệt vời của mình, thành viên clan Vie có rất nhiều cơ hội cọ xát với cộng đồng WarCraft thế giới. Trong số các thành viên của clan, tên tuổi nổi bật nhất có thể kể đến là game thủ Lê "Seta" Quốc Dũng (cấp Shaman trong clan Vie) khi lọt vào top 5 với 2 tài khoản đạt cấp 51 trên cổng Kalimdor (server châu Á – server có chất lượng game thủ cao nhất hệ thống Battle.net của WarCraft 3.

Với đam mê và mô hình luyện tập chuyên nghiệp, các thành viên clan Vie đều có ý thức rất cao trong việc luyện tập nâng cao trình độ. Từ đó, tinh thần giao lưu học hỏi dần được lan rộng ra các clan khác, giúp phát triển phòng trào WarCraft III thêm sâu rộng tại Việt Nam. Và cái tên clan Vie cũng là mục tiêu hướng tới của rất nhiều "tay chuột" trẻ thời gian đó.

Khi cộng đồng WarCraft III bắt đầu có tiếng nói chung, clan Vie một lần nữa khẳng định vị thế "người tiên phong" khi hướng tới giải đấu quy mô lớn hơn: World Cyber Games (WCG). Và chẳng có gì ngạc nhiên khi họ "kết thúc" WCG 2003 với ba vị trí dẫn đầu ba thành viên clan Vie nắm giữ.

Và ngay cả khi WCG 2004 quy tụ hơn 6.400 game thủ tham dự bộ môn Warcraft III thì clan Vie vẫn vững vàng trước những thế lực mới nổi, tiếp tục khẳng định sức mạnh tối thượng bằng màn trình diễn ấn tượng của Nguyễn "Hutr.vie" Lê Công và Nguyễn "Shaintanz.Vie" Hoàng Anh.

Tuy vậy, sự thống trị của clan Vie bắt đầu có dấu hiệu suy yếu khi họ bắt gặp "sự nổi dậy" bởi game thủ Đặng "Nc.Dude" Bình An xuất sắc lên ngôi vô địch trong WCG 2005, tiếp đó là chức vô địch ESWC 2006 của game thủ Huỳnh "CaoTốc.Balrog" Thoại Chương, "chốt hạ" hết năm là "thần đồng" Phan "proA.Blackmoon" Văn Nam với chức vô địch WCG năm 16 tuổi. Mặc dù đến WCG 2007, game thủ SETA đã bình tĩnh giành lại ngôi vàng nhưng kể từ đó trở đi, sức mạnh của Vie đã không còn "bá đạo" như xưa.

NGÀY TÀN CỦA MỘT ĐẾ CHẾ

Thời điểm sau năm 2007 – 2008 có thể nói là thời kỳ khó khăn cho toàn bộ cộng đồng eSports Việt Nam "đón nhận" sự thay đổi khi mở cửa nhập khẩu nhiều game mới. Thị trường game bỗng chốc trở nên sôi động hơn, các game thủ bắt đầu có nhiều lựa chọn hơn thay vì bó buộc vào một trò chơi vốn chỉ có thể giao lưu với nhau thông qua mạng LAN. Họ có thể tìm đến những trò chơi mang tính giải trí cao hơn thay vì những trận thư hùng "mệt não", đòi hỏi nhiều kỹ năng, sự khéo léo.

Cùng sự trưởng thành hay chính xác hơn là tuổi đời của lớp đàn anh, trái ngược với sự tụt hậu của lớp đàn em, cộng đồng WarCraft III Việt Nam dần đi xuống và "phân nhánh" ra nhiều thể loại game khác. Thật đáng tiếc là clan Vie cũng dần chịu chung số phận với Cao Tốc, Hoàn Long, SM, Venga… Họ đã không thể duy trì được phong độ và đam mê khi các thành viên phải đối mặt với những vấn đề về kinh tế, việc làm. Cuộc chơi nào cũng đến lúc phải tàn và họ chấp nhận gác sang một bên tình cảm dành cho WarCraft III và chuyên tâm vào cuộc sống cá nhân.

Khi clan Vie bước qua phía bên kia núi cũng là lúc cộng đồng WarCraft III đi vào thời kỳ "băng giá". Số lượng người chơi dần ít hơn, khiến cộng đồng ngày một hẹp lại. Nhắc đến WarCraft III, thay vì nghĩ đến tựa game eSports hấp dẫn số 1 Việt Nam thì mọi người chỉ nghĩ đến một thú vui, sở thích "thời xưa" dành cho những kẻ thích hoài niệm.

Vào thời điểm của bài viết này, cái tên WarCraft III có lẽ đã được xếp vào hàng "lịch sử" nhưng những gì clan Vie đóng góp cho cộng đồng, từ mô hình phát triển clan cho đến việc tạo dựng một huyền thoại của làng eSports Việt Nam đều đáng được trân trọng. Hiện tại, tuy không còn tham gia eSports nhưng hầu hết các thành viên clan Vie đều đang công tác trong làng game Việt, với mục tiêu phát triển và xây dựng nền công nghiệp game nước nhà. Và trước khi kết thúc bài viết, hãy cùng TGG điểm qua những dấu son của clan Vie từ năm 2003 đến năm 2007 trong bộ môn WarCraft III.

Năm 2003:

- Warcraft 1st WCG2003 (Zit.Vie)
- Warcraft 2nd WCG2003(Shaitanz.Vie)
- Warcraft 3rd WCG2003 (Philu.Vie)

Năm 2004 Warcraft

- 1st IntelGamingSunday (SETA.Vie)
- 2nd IntelGamingSunday (Dragoon.Vie)
- 1st ComputerWorldGames (Hutr.Vie)
- 2nd ComputerWorldGames (SETA.Vie)
- 1st WCG Solo (Shaintanz.Vie)
- 2nd WCG solo (Hutr.Vie)
- 1st WCG Team (Hutr + SETA + Dragoon)

Năm 2005

- Warcraft 1st WCG (Nc.Dude)
- Warcraft 2nd WCG (SETA.Vie)
- Warcraft 3rd WCG (HUTR.Vie)

Năm 2006

- Warcraft 1st ESWC (CT.Balrog)
- Warcraft 2nd ESWC (Krua.Vie)
- Warcraft 1st WCG (ProA.BlackMoon)
- Warcraft 2nd WCG (SETA.Vie)

Năm 2007

- Warcraft 1st WCG (SETA.Vie)
- Warcraft 2nd WCG (proA.BlackMoon)

HỌ NÓI GÌ VỀ CLAN VIE?

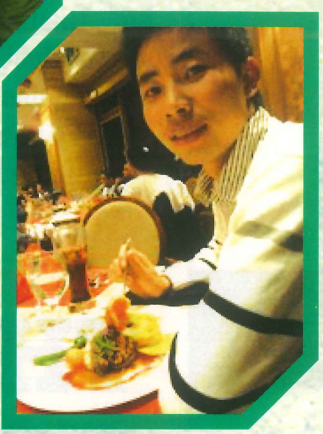
NGUYỄN BÍCH DIỆP *(Game thủ WarCraft III – DotA, hiện đang là biên tập viên của một trang báo mạng):* "Đối với tôi, clan Vie là một huyền thoại. Gia nhập làng eSports khá muộn, vào thời kỳ Warcraft Melee đã thoái trào và mọi người đổ xô chơi DotA nên mọi câu chuyên về clan Vie với tôi đều qua lời kể của những người bạn. Vì vậy, lúc nào tôi cũng có cảm giác tò mò, hào hứng khi nghe kể về họ. Tôi thấy clan Vie là một tập thể "trong mơ", đầy ắp tiếng cười với những người bạn có cùng niềm đam mê. Bên cạnh đó, những danh hiệu mà clan Vie đạt được cùng những nền tảng họ để lại cho nền eSports Việt Nam cũng là phần khiến cái tên của họ vẫn luôn được nhắc đi nhắc lại cho đến tận bây giờ".

LÝ TRẦN TIẾN *(Cựu thành viên clan Vie, hiện đang làm việc tại VDC-Net2E):* "Nhiều người nghĩ rằng game là ảo nhưng đối với mình thì không hẳn vậy. Các anh em trong clan Vie chơi với nhau, biết đến nhau qua game nhưng cuối cùng lại thân thiết, giúp đỡ nhau ngoài cuộc sống thật. Tất cả như một gia đình thứ hai. Nói về kỷ niệm với clan thì rất nhiều và có lẽ, trong khuôn khổ bài viết này sẽ không đủ để kể. Vì vậy, mình xin phép giữ lại cho bản thân. Nếu để nói về clan Vie, mình chỉ biết rằng đó thực sự là khoảng thời gian rất đáng nhớ trong cuộc đời mình".

TRẦN DUY THANH *(Cựu game thủ WarCraft III, tác giả bản đồ Thiên Kiếm, hiện đang làm việc tại Garena Việt Nam):* "Trong số các cá nhân trong clan Vie, mình rất ấn tượng và khâm phục anh Dũng "râu", người đặt nền móng và xây những viên gạch đầu tiên cho clan Vie nói riêng cũng như nền thể thao điện tử chuyên nghiệp nói chung. Một người nữa mình cũng rất kính trọng đó là Phương Zit, người luôn dìu dắt, cổ vũ tinh thần các thành viên trong Clan. Không có hai người này, hẳn clan Vie đã không có những thành tích ấn tượng như vậy. Nhắc đến clan Vie là nhắc đến khái niệm thể thao điện tử chuyên nghiệp với quy mô, chất lượng đào tạo thành viên rất tốt, và là cơn mưa thành tích ở các giải đấu lớn trong nước".

NGUYỄN BÍCH DIỆP

TRẦN DUY THANH


LÝ TRẦN TIẾN

PHAN VĂN NAM

PHAN VĂN NAM *(Cựu game thủ WarCraft III, hiện đang là thành viên của đội DotA Skynet):* "Dưới góc độ của một người ngoài, mình thấy clan Vie là một tập thể rất vui. Tuy không phải là thành viên nhưng mình cảm thấy anh em trong clan chơi với nhau rất thân. Trong quá trình tiếp xúc và luyện tập WarCraft III, mình từng nhận được sự chỉ dạy tận tình của nhiều thành viên trong clan Vie. Còn dưới góc độ của một game thủ, mình luôn thấy clan Vie là một tập thể vững chắc, có phân cấp bậc rõ ràng, điều mà sau này nhiều clan khác phải học hỏi theo. Mình từng rất mong muốn được tham gia vào clan Vie nhưng sau đó, mình đã chọn proA như mọi người đã biết. Mặc dù vậy, đối với mình, clan Vie vẫn thực sự là một huyền thoại".

MOON – JUNE

Ngoài hệ máy console kế tiếp của Nintendo là Wii U đã có những thông tin chính thức, hai hệ máy Xbox và PlayStation thế hệ tiếp theo của Microsoft và Sony vẫn chưa có "tăm hơi". Liệu hai hệ máy này sẽ được hé lộ chi tiết mới nào ở E3 sắp diễn ra vào tháng 6 năm nay không?

Bật mí

THẾ HỆ CONSOLE MỚI

Chưa chính thức ra mắt nhưng cả ba hệ console kế tiếp của Nintendo, Microsoft và Sony luôn tạo ra được sự tò mò và mong đợi của hàng triệu game thủ khắp thế giới. Trước thềm triển lãm game E3 diễn ra vào tháng 6 năm nay tại Los Angeles, chúng ta hãy điểm qua những thông tin về ba thế hệ console tiếp theo mà Nintendo, Microsoft và Sony sẽ tung ra trong tương lai.

WII U CỦA NINTENDO

Nintendo là hãng nhanh chân nhất trong cuộc đua ra mắt thế hệ máy console kế tiếp của mình thông qua sự kiện E3 2011. Hệ máy mới có tên gọi là Wii U, được xem là người kế nhiệm của hệ máy Wii vốn đem lại sự thành công vượt trội cho Nintendo khi được ra mắt năm 2006. Wii U sẽ được trang bị bộ xử lý đồ họa cải tiến, có khả năng dựng hình HD cho game và nhiều ứng dụng khác. Khác với thiết kế console truyền thống, Wii U gần giống với một tablet có tính năng chơi game hơn, với màn hình cảm ứng đa điểm, độ phân giải hỗ trợ 1080p. Ngoài ra, hệ máy mới của Nintendo cũng hỗ trợ ngược hệ máy cũ Wii và một số game của Wii U cũng sẽ ứng dụng các thiết bị ngoại vi của Wii như Wii Remote, Wii MotionPlus và Wii BalanceBoard.

Nintendo hứa hẹn sẽ cải thiện tính năng online và cộng đồng của Wii U với hệ thống Nintendo Network. Như đã biết, tính năng online của các sản phẩm trước đây của Nintendo chưa thể cạnh tranh với Sony hay Microsoft, nhưng với chiến lược mới áp dụng cho Wii U, hệ máy này sẽ hỗ trợ tìm bạn chơi game, tài khoản cá nhân, các nội dung tải về và thậm chí có thể tải trọn bộ game về có thu phí. Nintendo Wii U dự định ra mắt vào quý 4 năm nay, và giá cả cùng các phiên bản cụ thể vẫn chưa được tiết lộ.

Những tựa game đã xác nhận cho Wii U bao gồm Darksiders II, Metro: Last Light (THQ), Tekken (Namco Bandai), Dirt (Codemasters), Ghost Recon Online, Killer Freaks From Outer Space (Ubisoft), Batman: Arkham City (Warner Bros.), Lego City Stories, Ninja Gaiden 3: Razor's Edge (Tecmo Koei).

PLAYSTATION 4 CỦA SONY

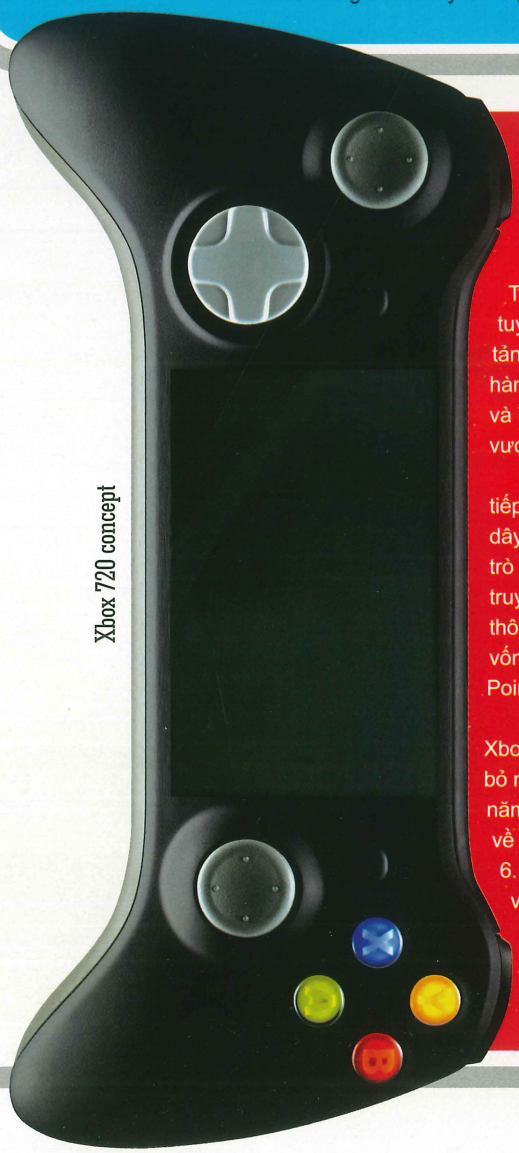
Tháng 5 năm 2011, giám đốc tài chính của Sony là Masaru Kato đã lên tiếng xác nhận hệ máy "kế nhiệm" của PlayStation 3 hiện đang được hãng phát triển. Mặc dù Sony cho biết hãng vẫn còn kế hoạch với PlayStation 3, nhưng hệ máy tiếp theo sẽ được xem là "nền tảng" cho những phát triển trong tương lai cho Sony. Theo nhiều tin hành lang, hệ máy PlayStation tiếp theo, tạm gọi là PlayStation 4, sẽ có tính năng cảm ứng chuyển động, giống thiết bị PlayStation Move của PS3 trước đây. Các game dành cho hệ này vẫn còn đang được phát triển bởi những hãng nội bộ của Sony và sẽ ra mắt khi hệ máy này xuất hiện, dự định là trong năm 2013.

Kazuo Hirai, giám đốc điều hành của Sony, tại triển lãm CES 2012 vừa qua đã tuyên bố hệ máy chơi game tiếp theo của Sony sẽ không được công bố tại hội nghị E3 năm nay. Ông còn cho biết, cũng giống như hệ máy trước, PS4 sẽ là hệ máy được công bố cuối cùng sau hai hệ máy "next-gen" của Nintendo và Microsoft. Theo một số nguồn tin chưa chính thức, về mặt phần cứng, sức mạnh của PS4 vẫn đang trong vòng nghi vấn, với bộ xử lý đồ họa của AMD và sẽ không sử dụng chip Cell vốn đang dành cho PS3.

Theo trang web chuyên về game Kotaku, một thông tin thân cận của Sony trong tháng 3 vừa qua cho biết PlayStation 4 sẽ có tên là Orbis, và đặc biệt sẽ không "tương thích ngược" các game trên các hệ máy cũ. Không biết đây có phải là thông tin xác thực hay không, nhưng nếu nó là sự thật, đây là một điều khá thất vọng cho các fan của Sony và dòng sản phẩm PlayStation.

PlayStation 4 concept 2

Các game dành cho PS4 hiện đang được thực hiện bởi những hãng nội bộ của Sony, trong đó có Naughty Dog. Hi vọng đến năm 2013, thời điểm PS4 ra đời, Naughty Dog cũng sẽ tung ra phiên bản thứ tư cho dòng game cực kỳ thành công của mình là Uncharted.



Xbox 720 concept

XBOX 720 (HAY THE NEXT XBOX) CỦA MICROSOFT

Hiện tại, tên gọi của thế hệ máy Xbox tiếp theo vẫn chưa được xác nhận. Có nguồn tin cho rằng sẽ là Xbox 720, có nguồn tin cho rằng sẽ là The Next Xbox. Trong năm 2011 vừa qua, Microsoft cũng có vài kế hoạch tuyển nhân sự công nghệ cao cho việc phát triển "một hệ máy chơi game nền tảng", trong đó có cái tên đáng lưu ý như David Cutler, nhà thiết kế hệ điều hành Windows NT, vốn là hệ thống cơ bản để phát triển Windows XP, Vista và 7. Nhiệm vụ của David Cutler có thể sẽ là phát triển hệ máy Xbox tiếp theo vượt qua phạm vi một hệ máy chơi game thông thường.

Về mặt thiết kế, nhiều nguồn tin chưa chính thức cho rằng thế hệ Xbox tiếp theo sẽ có hình dáng của một máy tính bảng (tablet), và sẽ kết nối không dây đến một máy trạm (station) cắm vào TV của bạn. Chiếc tablet sẽ đóng vai trò như một tay cầm, và có thêm chức năng cảm ứng cùng dàn nút chức năng truyền thống. Tên mã của hệ máy được biết sẽ là Durango. Ngoài ra, một số thông tin phỏng đoán khác cho rằng Xbox 720 sẽ hỗ trợ định dạng đĩa Blu-ray, vốn là định dạng đĩa game PS3, và sẽ không sử dụng hệ thống điểm Microsoft Points trong các giao dịch mua nội dung trên Xbox Live nữa.

Về thời điểm ra mắt chính thức, Microsoft đã chính thức xác nhận hệ máy Xbox tiếp theo sẽ không kịp ra mắt ngay trong năm 2012 này. Hãng cũng đang bỏ ngỏ sự kiện tuyên bố hệ máy chơi game mới của mình tại E3 vào tháng 6 năm nay. Tuy nhiên, các fan của Microsoft có thể hi vọng một số thông tin mới về Xbox 720 sẽ được hé lộ thêm tại hội nghị thường niên của hãng vào tháng 6. Theo lời đồn thổi, giá của Xbox 720 sẽ ở tầm 500 USD, khá "chua chát" so với thời điểm đàn anh Xbox 360 ra mắt cách đây 7 năm.

CẨM TÚ

BLIZZARD & NHỮNG CUỘC CHIẾN KHÔNG CÓ HỒI KẾT

Mặc dù không phải là hãng có doanh thu dẫn đầu trong làng công nghiệp game song đế chế của Blizzard thực sự là tất cả những gì những hãng khác thèm muốn nhất - cộng đồng fan trung thành trên khắp thế giới, sẵn sàng bỏ tiền mua tất cả sản phẩm của họ. Nhắc đến Blizzard là chúng ta lại phải nhắc đến 4 siêu phẩm đi cùng năm tháng, đi kèm đó là những chế độ dịch vụ không chê vào đâu được cho khách hàng của mình. Nhìn chung, toàn bộ Blizzard được gói gọn bằng bốn chữ "trên cả tuyệt vời". Tuy nhiên, trong bài viết hôm nay, chúng ta sẽ cùng tìm hiểu về một khía cạnh rất khác về "ông trùm" làng game này.

Phần 1:

THỊ TRƯỜNG HÀN QUỐC – CUỘC CHIẾN 5 NĂM ĐẦY BẾ TẮC

MỘT TAY CHE CẢ BẦU TRỜI - KESPA

Như một định lý muôn thuở, nhắc đến eSports là nhắc đến Hàn Quốc.

Làng eSports Hàn Quốc là cái đích hướng tới của rất nhiều cộng đồng và để được chuyên nghiệp như họ là cả một quá trình lâu dài. Trong quá trình lâu dài đó, làng eSports Hàn Quốc cần có một người "nắm đầu", họ gọi đó là KeSPA (Koran eSports Association – Hiệp hội Thể thao điện tử Hàn Quốc). KeSPA được thành lập năm 1999, là cơ quan tối cao thay mặt cho Bộ Văn hóa, Thể Thao và Du lịch Hàn Quốc kiểm duyệt mọi hoạt động trong làng game nước này. Có nghĩa là từ việc xin giấy phép tổ chức giải đấu, quyết định thành lập proteam, trao bằng progamer cho một "tay chuột" để anh ta có đủ tư cách thi đấu trong các giải đấu chuyên nghiệp… tất cả đều phải qua tay cơ quan này.

Nói theo cách khác, tất cả mọi hoạt động eSports tại Hàn Quốc sẽ bị coi là không chính thống, "sự kiện bên lề" nếu chưa có sự kiểm duyệt của KeSPA.

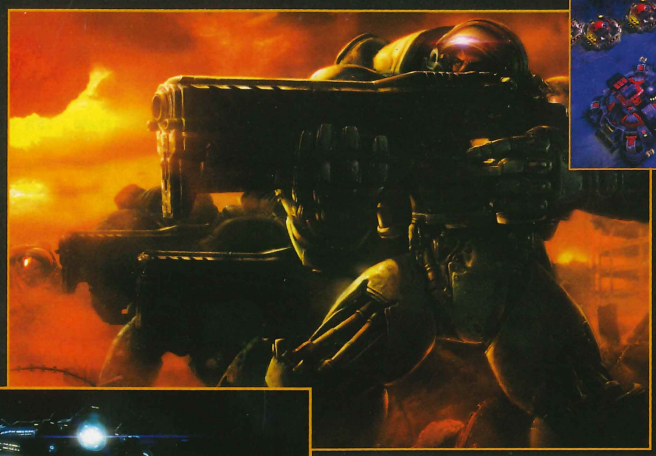
Mà nếu đã nhắc đến Hàn Quốc thì tuyệt nhiên không thể bỏ qua StarCraft . Có một sự thực là làng eSports Hàn Quốc phần lớn vốn chỉ xoay quanh các hoạt động về StarCraft. Doanh thu chính nuôi sống KeSPA cũng từ đây mà ra. Cụ thể hơn, để được phép hoạt động, các proteam và giải đấu đều phải trả khoản tiền không nhỏ, được coi là một hình thức đóng thuế.

Làng StarCraft Hàn Quốc bắt đầu nhen nhóm từ năm 2000. Và trong vòng 7 năm (2000 – 2007), với những chính sách hoạt động của mình, KeSPA đã thu về một khoản tiền không nhỏ từ các giải đấu và proteam.

KẺ TUYÊN CHIẾN VỚI LÀNG ESPORTS HÀN QUỐC

Dĩ nhiên, khái niệm "e-Sports" vào thời điểm đó còn tương đối sơ khai và có lẽ, không một ai có thể tưởng tượng thế giới Thể thao điện tử lại có thể sôi động đến vậy trong tương lai. Ngay cả "ông trùm" Blizzard cũng bỏ lỡ điều này. Vì vậy, Blizzard vẫn luôn tập trung làm việc của mình, phát triển và cho ra đời các tựa game hay, hỗ trợ khách hàng tốt nhất có thể và… tạm lãng quên khoản lợi nhuận khổng lồ mà đáng lẽ ra, hãng đã được hưởng. Chỉ đến khi một ngày, Blizzard nhận ra "mỏ vàng" ngay trước mắt. "Đứa con tinh thần" nay đã trưởng thành, hoàn toàn có thể sinh ra những món tiền không nhỏ. Và thế là trận chiến bắt đầu.

Với tư cách nhà phát triển tựa game chiến thuật huyền



đúng vào thời kỳ vàng son của "kỷ nguyên StarCraft Hàn Quốc", Blizzard đã có những động thái bày tỏ quan điểm được hoạt động một cách chính thức trong làng eSports Hàn Quốc. Nhưng ngặt nghèo

ở chỗ, với tính cách rất "Mỹ" của mình, Blizzard yêu cầu được đối xử ngang quyền với KeSPA. Cụ thể, ngoài khoản tiền bản quyền phát sóng những nội dung liên quan đến trò chơi, các chi phí liên quan đến sự kiện game (tiền tài trợ, bán vé…), Blizzard muốn can thiệp sâu hơn vào cách tổ chức các giải đấu. Theo đó, hãng bày tỏ mong muốn được điều chỉnh mọi quyền lợi về việc sử dụng game sau định kỳ một năm một lần. Blizzard cho rằng điều này sẽ giúp hãng đánh giá, đưa ra những hạn chế và ràng buộc đối mới với những đơn vị tổ chức giải, giúp giải đấu tổ chức tốt hơn.

Hiển nhiên rằng, với tư cách chủ nhà, KeSPA không thể để một kẻ ngoại lai có thể yêu cầu nhiều đến mức đó. Với tất cả những gì họ gây dựng, lẽ dễ hiểu là KeSPA phải được xếp ở vị trí cao hơn. Tuy nhiên, trong các bài trả lời báo giới, KeSPA luôn một mực khẳng định mình đã rất hỗ trợ Blizzard, kể tội Blizzard mà không hề nói rằng họ đã thiện ý hỗ trợ và hợp tác ra sao. Về phía Blizzard, họ sẵn sàng nêu lên những quyền lợi của mình cho cộng đồng được biết.

Cuộc chiến nổ ra với dư luận được chia làm đôi. Một phe cho rằng KeSPA ngu ngốc khi từ chối thiện ý của Blizzard; phe còn lại thì nghĩ Blizzard đã quá kênh kiệu khi cả gan "xông vào nhà người khác" đòi làm chủ.

"5" VÀ "0"

Cuộc chiến giữa hai đại gia cứ thế tiếp diễn mà không đi đến kết quả cuối cùng, khiến người chịu thiệt ở giữa chỉ là các progamer và khán giả.

Dưới sự căng thẳng từ đôi bên, KeSPA đã ra lệnh cấm toàn bộ các game thủ chuyên nghiệp thuộc các proteam Hàn Quốc tham gia bất cứ sự kiện nào được Blizzard tổ chức. Và game thủ Park "JulyZerg" Sung Joon và Lee "[RED]NADA" Yoon Yoel đã là những người đầu tiên lĩnh án phạt cấm thi đấu 1 tháng khi đã tự ý tham gia sự kiện Worldwide Invitational của nhà sản xuất người Mỹ.

Để thị uy, KeSPA còn gây sức ép lên KGRB (Korean's Games Rating Board - Ủy ban đánh giá game Hàn Quốc) để xếp loại StarCraft II chỉ dành cho game thủ từ 18 tuổi trở lên. KGRB là một phần của Bộ Văn hóa, Thể thao và Du lịch Hàn Quốc, có hoạt động chặt chẽ với KeSPA. Ủy ban này có nhiệm vụ phân loại các game được phát hành tại Hàn Quốc sao cho phù hợp với từng lứa tuổi (công việc tương tự ESRB). Quyết định này gần như là bản án "tử hình" đối với StarCraft II và Blizzard khi Hàn Quốc vốn nổi tiếng là đất nước thực hiện chính sách độ tuổi về game rất chặt chẽ.

Việc KGRB quyết định chỉ cho phép người trên 18 tuổi chơi StarCraft II thực sự là một bất ngờ đối với cộng đồng nước nhà vì ở bản test của StarCraft II năm 2009, họ đã xếp loại chỉ cần trên 15 tuổi là đã có thể thưởng thức trò chơi.

Trước mâu thuẫn chưa được giải quyết, KeSPA nói "không" với bất cứ điều gì liên quan đến StarCraft II, có nghĩa là Blizzard. Thực tế, đây là bước đi không mấy khôn ngoan của KeSPA khi số lượng tiêu thụ StarCraft II ở Hàn Quốc vẫn rất cao. Chính sách "ngăn chặn virus StarCraft II" chỉ khiến họ mất đi doanh thu. Không những thế, với tư cách là người phát triển ra trò chơi StarCraft: Broodwar, Blizzard đã buộc làng StarCraft Hàn Quốc lâm vào thế bí khi đe dọa ngừng cung cấp dịch vụ bản quyền để phát sóng các giải đấu của đài truyền hình MBC và OGN. Hậu quả là "đại gia truyền thông" MBC đã phải từ biệt mỏ vàng để chuyển kênh game của mình thành… kênh ca nhạc.

Để đáp trả lại KeSPA, Blizzard đã tiến hành hợp tác với tập đoàn Gretech (đơn vị chủ quản GOMTV – thương hiệu trình xem video nổi tiếng của Hàn Quốc) để tổ chức các giải đấu riêng mình, từ StarCraft: Broodwar cho đến StarCraft II.

Nói về GOMTV, đây cũng là một nạn nhân khác của thói chuyên quyền từ KeSPA khi giải đấu của họ không được công nhận là chuyên nghiệp. Các game thủ thi đấu sẽ không được tính điểm để thăng, tụt hạng trong hệ thống KeSPA Ranking. Tuy nhiên, điều này có vẻ không khiến các progamer bận tâm khi món tiền thưởng họ nhận được khi đạt thứ hạng cao vẫn rất lớn.

Bằng chứng là hiện tại, giải GOMTV GSL (GOMTV Global StarCraft II League – gọi tắt là GSL) đang là một trong những lễ hội StarCraft II được mong chờ nhất khi giá trị giải thưởng lên đến 500.000 USD. Việc quy tụ nhiều gương mặt nổi tiếng đến từ khắp nơi trên thế giới cùng format thi đấu độc đáo đã khiến tên tuổi StarCraft II vươn rộng mà không cần đến "eSports Hàn Quốc".

Đã 5 năm trôi qua kể từ lần thương thảo đầu tiên nhưng kết quả hợp tác của hai bên chỉ là số 0 tròn trĩnh. Mặc dù không thể đưa ra kết luận cuối ai đúng – ai sai song tất cả những gì ta nhận thấy chỉ là những tổn thất về mặt thời gian, tiền bạc cho cả đôi bên. Thế giới eSports vẫn cứ tiếp diễn, mặc cho sự tranh chấp của KeSPA và Blizzard có đi đến đâu. Nếu cả hai cùng bỏ qua hiềm khích, chịu hợp tác thì có lẽ khán giả sẽ còn được chứng kiến những sự kiện tuyệt vời nữa. Tuy nhiên, kết quả về một tương lai tươi sáng hơn e vẫn còn xa.

JUNE PHUỢNG

Trong phần 2 của loạt bài viết này, hãy cùng TGG điểm lại vụ kiện cáo giữa Blizzard và Valve trong việc tranh chấp thương hiệu DotA.

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Đặt càng nhiều, Giảm giá càng cao, đến 30%

Hãy gọi Miền Bắc (04) 7300 9988 (ext 1) Miền Nam (08) 3930 4324 (ext 1) hoặc truy cập

Thủ tục ĐƠN GIẢN
Nhận tạp chí NHANH CHÓNG tại nhà

HOTLINE Miền Bắc : 0986 045 868 Miền Nam : 0935 138 218

www.eshop.pcworld.com.vn

Tên Tạp Chí		Giá bìa (đồng)	Ngày phát hành	Đặt 1 tạp chí						Đặt đồng thời 2 loại tạp chí					
				3 tháng		6 tháng		12 tháng		3 tháng		6 tháng		12 tháng	
				Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại
Tạp chí in	Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	26,000	Ngày 05 (MB:07)	10%	70,200	15%	132,600	25%	234,000	20%	110,400	25%	207,000	30%	386,400
	Thế Giới Game - Game & Giải Trí	20,000	Ngày 25 (MB:27)	10%	54,000	15%	102,000	25%	180,000						
Phiên bản điện tử	Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	6000	Sau tạp chí in từ 1 - 3 ngày	18,000		36,000		25%	54,000	36,000		72,000		30%	100,800
	Thế Giới Game - Game & Giải Trí	6000	Sau tạp chí in từ 1 - 3 ngày	18,000		36,000		25%	54,000						

Tòa Soạn: Tòa nhà Thế Giới Vi Tính, 19 Võ Văn Tần, P.6, Q.3, TPHCM - Điện Thoại: 08 - 3930 4324 - Hotline: 0935 138 218 (Ms.Thu)
Hà Nội: Tầng 4, Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, Hà Nội - Điện Thoại: 04 - 7300 9988 - Hotline: 0986 045 868 (Ms.Văn Anh)

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP.HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí in qua đường bưu điện: 36.000đ/năm/quyển
Bạn đọc nhận được thông tin đăng nhập Tạp chí điện tử qua email đăng ký trên www.eshop.pcworld.com.vn

BỐC THĂM MAY MẮN

Phiếu bốc thăm may mắn:

Họ tên:.....

Số ĐT:.....

Email:.....

Địa chỉ:.....

.....

Bạn đọc Thế Giới Game số tháng 6/2012 có cơ hội trúng thưởng 1 trong 20 túi chống sốc cao cấp dành cho điện thoại di động. Chiếc túi có in logo câu lạc bộ bóng đá Barcelona và mặt sau in cầu thủ số 10 Lionel Messi. Đây là sản phẩm của Barcelona FC và có thể sử dụng có thể sử dụng để bỏ máy nghe nhạc, máy Mp3, iPhone, iPod.... Hãy nhanh tay điền đầy đủ thông tin và cắt phiếu may mắn gửi về tạp chí Thế Giới Game trước ngày 10/6.

*Kết quả sẽ được công bố trên website: **thegioigame.vn** và tạp chí Thế Giới Game số tháng 7/2012.*

PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

Đã phát hành ngày 5/5/2012:

Không hẹn mà gặp, ngay trong những ngày cuối tháng 4/2012, đầu tiên là Sharp, sau đó lần lượt Samsung, Sony và LG… đã lần lượt công bố các "siêu phẩm" ti-vi mới nhất của họ đến với người dùng Việt Nam. Thật may mắn, chúng tôi, đã trở thành một trong những người đầu tiên tại Việt Nam tiếp xúc với những chiếc ti-vi mới nhất này, và thú thực trong số đó, có một vài sản phẩm đã làm chúng tôi rung động bởi cách mà các nhà sản xuất thiết kế, chất lượng hình ảnh, tính thông minh và cả cách giao tiếp với con người… Không nghi ngờ gì nữa, năm 2012, dù 3D không còn được đề cập rầm rộ như năm 2011, nhưng ti-vi đã có những bước chuyển mình thú vị. Bạn có thể theo dõi loạt bài trải nghiệm cụ thể, chi tiết về 8 model ti-vi được cho là ấn tượng và nên mua nhất cho các sự kiện thể thao lớn trong mùa hè 2012.

Sắp phát hành Sách điện tử những cập nhật mới

Chuyên đề mới nhất đến từ BBT Thế Giới Vi Tính, chúng tôi có các thông tin cập nhật, mới nhất về e-book (sách điện tử), và e-reader (thiết bị đọc sách điện tử), giải đáp nhiều thắc mắc cho những ai thích đọc sách và muốn sử dụng sách điện tử.

TGVT, phát hành ngày 5/6/2012, mời các bạn đón đọc.

DANH SÁCH BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG KỲ THÁNG 5/2012

Ba thẻ cầu thủ Season 2010 tùy chon +10, +9 và +8 trong game FiFa Online 2 của NPH VTC đã có chủ. Có rất nhiều bạn đọc đã tham gia chương trình nhưng phần thưởng chỉ có hạn. Chúc mừng 3 bạn đọc trúng thưởng và còn những ai chưa trúng sẽ may mắn hơn vào lần sau.

STT	Họ tên	Địa chỉ	Điện thoại	
1	Huỳnh Minh Lợi	Bạc Liêu	0948787666	Cầu thủ tùy chọn + 10
2	Nguyễn Nhật Quang	Tây Ninh	066.3854500	Cầu thủ tùy chọn + 9
3	Nguyễn Nhuận Điền	Đồng Tháp	01644951619	Cầu thủ tùy chọn + 8

*Bạn đọc may mắn trúng thưởng vui lòng kiểm tra email hoặc gửi thư về **chauntm@pcworld.com.vn** để biết thủ tục nhận quà.*

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP.HCM, Việt Nam - ĐT: (84.8) 7300 9988 - Fax: (84.8) 3 929 1758 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3512 1822

X-mini™
Sound Beyond Size

www.x-mini.vn
Facebook: **kix.VN**

LOA DI ĐỘNG HÀNG ĐẦU THẾ GIỚI

ÂM THANH VƯỢT XA KÍCH CỠ

Các giải thưởng đạt được

reddot design award winner 2010

universal design award 2010

T3 Gold

CHIP Recommended

cnet Editors' Choice Mar 2010

Nhà phân phối:

kianex
TECHNOLOGY DISTRIBUTION

HALO
www.haloshop.vn

www.haloshop.mobi

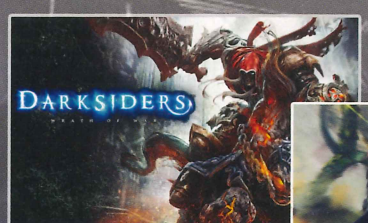
CHUYÊN TRANG THIẾT BỊ DI ĐỘNG HOÀN TOÀN MỚI

* Hỗ trợ trên tất cả các thiết bị di động
* Truy cập nhanh / Giao diện rõ ràng,dễ sử dụng
* Thông tin đầy đủ chính xác

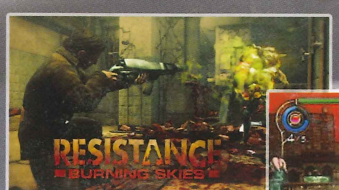
BIG SALE
Từ 25-5-2012

SỞ HỮU PSP3000
CHỈ VỚI 3.380.000

Hàng trăm phụ kiện
giảm 30% - 90%



Cùng xuất hiện trên 2 hệ máy
Xbox 360 và PS3



Game hot trên Vita

82 - 84 Pasteur, Q1 | (08) 39.144.111 - 39.144.222 (Ext 11 - 12)
42 Trần Hưng Đạo, Q1 | (08) 39.209.402
265A Nguyễn Văn Trỗi, Q Phú Nhuận | (08) 39.990.011
Fax: (08) 39.144.777
Email: sales@haloshop.vn

GIGABYTE™

NVIDIA GEFORCE® GTX

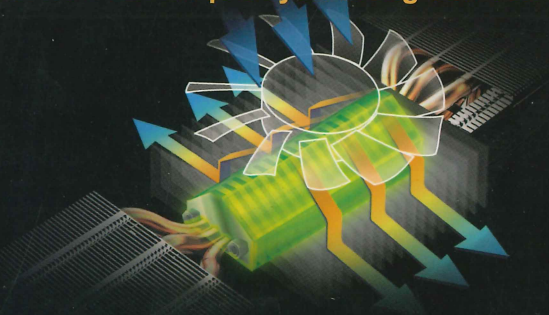
WINDFORCE™
ANTI-TURBULENCE COOLING

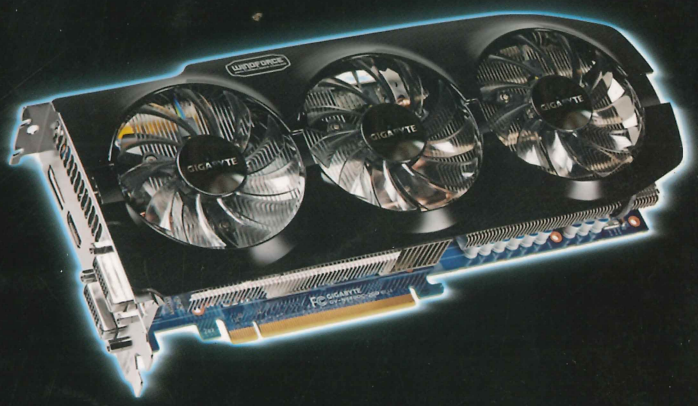
Super Cool ! Super Quiet !

GeForce GTX 680 Overclock Edition

WINDFORCE™ 3X Triangle Cool Technology

Mát hơn tản nhiệt truyền thống đến 35.7%





GIGABYTE WINDFORCE SERIES

★GV-N680OC-2GD *1137MHz/ 256 bit GDDR5*

77% Performance better than stock GTX 580 3G

- New GIGABYTE WINDFORCE™ 3X Cooling Design with Triangle Cool Technology
- TSMC 28nm Process GPU
- Boost clock OC to 1137MHz (std: 1058 MHz)
- Features GPU Boost - Dynamic clocking
- PCI Express 3.0 x16 bus interface

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030 Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

www.gigabyte.vn

* Test trong môi trường nhiệt độ ~ 24 độ C, bằng phần mềm FurMark.